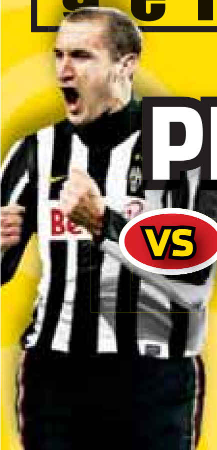
A SOLI 2,99 EURO

La rivista per PLAYSTATION più venduta in Italia! #59

Anno V - N° 11 (59) • Novembre 2010 • Periodicità: mensile

Rivista + Guida € 2,99
Rivista + Play Generation Plus n° 12 a € 6,99 in più

Play generation



» A CONFRONTO

PES 2011 VS FIFA 11

Il momento della verità: qual è il migliore?

» SPECIALE

CHI HA PAURA DEL BUIO?

Da Dead Space 2 a Silent Hill, tutti gli horror in agguato su PS3

» RECENSITO

MEDAL OF HONOR

EA lancia la sua sfida a CoD!



32 PAGINE

2 GUIDE COMPLETE

SPIDER-MAN DIMENSIONS

MAFIA II

Da conservare nella custodia del gioco!

GUIDA ALL'ACQUISTO 150 GIOCHI PROVATI PER TE

ESCLUSIVA!

CALL OF DUTY BLACK OPS

Siamo volati a Los Angeles per provare lo sparatutto più atteso dell'anno!



LE ULTIME NOVITÀ

FIFA 11 • Medal of Honor • Enslaved
PES 2011 • Quantum Theory • F1 2010
WRC 2010 • Ace Combat Joint Assault

IN ARRIVO

The Last Guardian • Vanquish • DJ Hero 2
Gran Turismo 5 • Duke Nukem Forever
Devil May Cry • Dissidia Duodecim: Final Fantasy

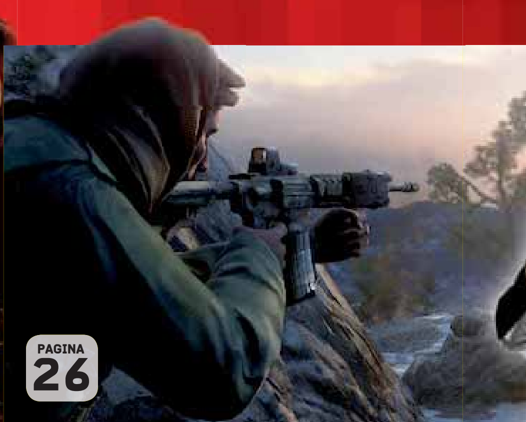


EDIZIONI MASTER
www.edmaster.it



Pagina mancante (pubblicità)


PAGINA 12


PAGINA 26


PAGINA 68

REPORTAGE. Horror. I mostri dei tuoi peggiori incubi prendono forma nei terrificanti giochi di quest'anno: scopri i titoli più belli del genere con i quali provare puro terrore!

RECENSIONE. Medal of Honor. Lasciata nel passato la Seconda Guerra Mondiale, è giunto il momento di fare parte dei corpi speciali inviati in Afghanistan.

A CONFRONTO. PES 2011 vs FIFA 11. I due colossi calcistici si scontrano in una battaglia che determinerà qual è il miglior gioco di calcio del 2011! Si dia il fischio d'inizio!

SOMMARIO #59

Play generation

EDITORIALE
SI DIA INIZIO ALLE OSTILITÀ

Ne abbiamo parlato per mesi. Sempre lì a dire occhio, ché arriva l'autunno, e l'autunno porta con sé foglie gialle e giochi (e a noi delle foglie gialle interessa evidentemente fino a un certo punto). Ma ora non c'è più tempo per le parole: è il momento di passare all'azione. Leggi: comprare i giochi che ti incendieranno pomeriggi e serate da qui fino alla fine dell'anno e oltre. Il che poi, per tantissimi di voi affezionati lettori della rivista più figa e ipocalorica d'Italia, vuol dire innanzitutto decidere se puntare tutto su FIFA o su PES. Chiaro. Anche quest'anno scegliere non è stato affatto semplice, e anche quest'anno siamo curiosi di sentire cosa ne pensate sul nostro forum. Noi, nel frattempo, prepariamo gli elmetti (hai visto mai). E a proposito di elmetti: vi va un bello specialone in esclusiva assoluta sul nuovo Call of Duty: Black Ops? Ma certo che vi va, che domande. E poi Medal of Honor, le corse a ruote scoperte di F1 2010 e quelle a ruote inzaccherate di WRC, un Uomo Ragno che si fa letteralmente in quattro per salvare il pianeta e, soprattutto, il gustosissimo frullatone di zombie che risponde al nome di Dead Rising 2. Insomma, un numero di PlayGen talmente pieno che ce ne potevano stare quasi due. Uhm. Sai che poi come idea non è affatto malvagia? Basta clonare i redattori e...
Love & peace, gente.

Alessandro Apreda



PAGINA 08
IN COPERTINA
Call of Duty: Black Ops

È giunto il momento di mettere da parte le epiche battaglie a viso aperto e lanciarsi in operazioni coperte da segreto militare, al limite del protocollo... insomma, Black Ops!


Castlevania: Lords of Shadow tenta (di nuovo) di interpretare la mitica saga in chiave 3D.



Il piumaggio di Trico sarà animato affidando al motore fisico del gioco i movimenti di ogni piuma.

THE LAST GUARDIAN | PS3 | SONY | AZIONE | INVERNO 2011

Un capolavoro annunciato

HA FINALMENTE UNA DATA L'EREDE DI *ICO* E *SHADOW OF THE COLOSSUS*

A un anno dall'ultimo trailer, Fumito Ueda ha approfittato dell'edizione 2010 del Tokyo Game Show per mostrare il terzo progetto da lui diretto dopo *ICO* e *Shadow of the Colossus*. Presentato ufficialmente con un nuovo filmato, a dire il vero non molto rivelatore, *The Last Guardian* si è rivelato strutturalmente come una fusione della struttura di gioco dei due precedenti lavori di Ueda. L'intera meccanica verterà infatti sul rapporto tra i due protagonisti, similmente a quanto avveniva tra *Ico* e *Yorda*. Una relazione che mutuerà con l'evolversi del gioco, modificando le azioni che si potranno compiere. Inizialmente, non correrà buon sangue tra il ragazzino, ancora senza nome, e il grifone chiamato Trico. Ma con l'instaurarsi di un rapporto di fiducia tra i due, l'ostilità iniziale si trasformerà in una collaborazione reciproca, fino al punto che Trico potrà essere usato come cavalcatura, sullo stile di *Shadow of the Colossus*. Ueda ha puntualizzato che Trico possiederà un comportamento basato puramente sul suo istinto animale, obbligandoti a guidarlo sfruttando lo scenario che ti circonda. Potresti, ad esempio, dover piazzare esche per costringerlo a muoversi in una determinata direzione o attirare l'attenzione dei nemici verso di lui per obbligarlo a combatterli. Ciò darà vita a complessi enigmi che costituiranno gli elementi principali della meccanica di gioco, assieme a fasi platform e combattimenti contro boss. Dove *The Last Guardian* prenderà una direzione del tutto nuova sarà nella narrazione della trama, il cui finale sarà meno lineare e prevedibile rispetto al passato. Di una cosa, tuttavia, siamo certi: considerando il modo in cui terminano i due precedenti episodi è improbabile che *The Last Guardian* si concluda in modo positivo...



Oltre a guidare Trico negli scenari, dovrai occuparti della sua alimentazione ed estrarre le frecce dal suo corpo dopo i combattimenti.

I CLASSICI DI UEDA IN HD

Durante l'annuncio ufficiale di The Last Guardian, Ueda ha colto l'occasione per confermare una voce che PlayGen aveva già anticipato su queste pagine: ICO e Shadow of the Colossus verranno commercializzati per PS3 in un unico Blu-ray entro la prossima primavera. Similmente a quanto fatto con God of War e Sly, i due giochi hanno subito un completo lavoro di restauro, che comprende l'alta definizione, texture più definite, maggiore fluidità e persino effetti 3D. Miglioramenti che rendono i due capolavori di Ueda ancora più desiderabili, specie se non li hai giocati in precedenza.



Per non interrompere i momenti più toccanti dei due titoli, si mormora che i trofei verranno gestiti come in *Heavy Rain*: la loro conquista verrebbe notificata qiundi "in blocco" durante le fasi di intermezzo.



L'aggiunta degli effetti 3D non ha comportato grandi difficoltà in quanto entrambi i titoli erano stati originariamente progettati per offrire un'elevata profondità degli scenari e dell'azione di gioco.



Gli scenari presenteranno un livello d'interazione maggiore rispetto ai precedenti titoli dello studio.



L'aspetto e le animazioni di Trico sono state progettate seguendo un approccio realistico, ispirandosi a sette differenti animali.



In Giappone il gioco è conosciuto come Hitokui no Owashi Trico (ovvero, "Trico: l'aquila mangiauomini").



Il giovane protagonista potrà eseguire diverse azioni di gioco, come correre, saltare, arrampicarsi e interagire con lo scenario.

IL TERMOMETRO







SALE

IL "TOCCO WESTERN" DI CAPCOM

Per Keiji Inafune "in giro per il TGS c'erano solo giochi orrendi. In Giappone sono tutti 5 anni indietro". La soluzione, a occhio, è far fare i giochi giapponesi a sviluppatori occidentali. Ehm... qualcosa non quadra.

LA DIPLOMAZIA DI GABE NEWELL

Alla fine, i motivi della misteriosa conversione a PS3 di Valve sono venuti fuori: le politiche online di Microsoft, a detta del voluminoso Gabe Newell, sono "un disastro ferroviario".

BEN FEDER SA PREVEDER

Mentre il Move registra un buon successo, Ben Feder, boss di Take 2, lo definisce "il vero WiiHD", scommettendo che molti utenti, introdotti ai videogiochi da Mario e WiiSports, passeranno a PS3. Vedremo.





SCENDE

IL SUCCESSO NON PAGA

Secondo voci tristemente credibili, il team di *Il Potere della Forza II* verrà preso a pedate alla fine dello sviluppo. Cosa già accaduta con il primo, che, per capirci, è il gioco dedicato a *Star Wars* più venduto di sempre. Ma che senso ha?

SCANDALOSA ELECTRONIC ARTS

Medal of Honor è stato oggetto di dure critiche quando Il canale USA Fox News ha "svelato" la possibilità, in multiplayer, di giocare nei panni dei cattivi. Il servizio è stato seguito da una preview esclusiva di Pong per Atari 2600.

IL BUE E L'ASINO

Kotick scatenato: EA, dice il boss di Activision, "soffoca la creatività dei suoi studi". Gli risponde Jeff Brown di EA: sui rapporti tra Bobby e i suoi studi "parlano le carte dei tribunali". Una volta i ragazzini erano gli acquirenti dei giochi, non i produttori...



ULTIMA ORA

RUMOR PS3

KOJIMA CI RICASCA

Durante il TGS 2010, **Hideo Kojima ha espresso nuovamente il desiderio di realizzare un quinto capitolo di *Metal Gear Solid*.** L'autore si è detto desideroso di curare un progetto tutto suo, e non semplicemente supervisionarlo come è accaduto con *Castlevania*. Sempre su Twitter, Kojima ha affermato di essere interessato a realizzare una versione completa di *MGS 4* con l'aggiunta di trofei e supporto 3D, ma di non poterlo curare personalmente in quanto occupato con il nuovo progetto.



RUMOR PSP

PSP 2 GIÀ UNA REALTÀ?

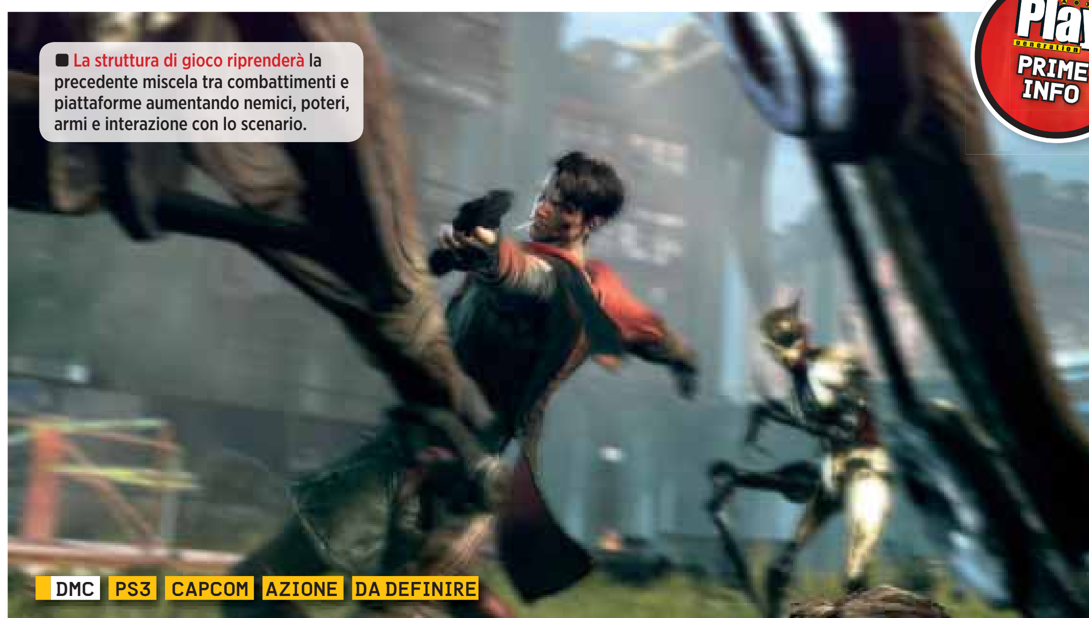
Intervistato durante il Penny Arcade Expo 2010, il produttore esecutivo di Netherrealm Studios, Shaun Himmerick, si è lasciato andare a un'interessante rivelazione circa il futuro di PSP. **A quanto pare gli autori del nuovo *Mortal Kombat* avrebbero già per le mani la nuova PSP2, definita come "davvero potente".** Se ciò fosse confermato da alcune fonti confidenziali significherebbe che Sony è più avanti di quanto ammetta nei suoi preparativi per contrastare il Nintendo 3DS. Che intenda lanciarla già il prossimo anno?

ANNUNCIO PS3

IL DUCA NON MUORE MAI



Con un annuncio a sorpresa durante il Penny Arcade Expo 2010, **Gearbox ha dichiarato di aver rilevato da 3D Realms i diritti dello sparatutto in soggettiva *Duke Nukem Forever*,** del quale si erano da tempo perse le tracce, annunciandone l'uscita per il 2011. Mostrato sotto forma di una promettente demo, il gioco riprende le caratteristiche generali del primo episodio mantenendone lo stile fracassone, misogino e spassoso. A presto per nuovi dettagli...



La struttura di gioco riprenderà la precedente miscela tra combattimenti e piattaforme aumentando nemici, poteri, armi e interazione con lo scenario.

DMC | PS3 | CAPCOM | AZIONE | DA DEFINIRE

I diavoli piangono, ma i fan non ridono certo...

NINJA THEORY PROVA A RIDEFINIRE LA SAGA DI *DEVIL MAY CRY*

In linea con la sua recente strategia, Capcom ha affidato un'altra sua storica saga a un team occidentale. I ragazzi di Ninja Theory, già autori del discreto *Heavenly Sword*, sono stati infatti incaricati dalla casa di Osaka dello sviluppo del nuovo *Devil May Cry*, intitolato semplicemente *DMC*. I pochi dettagli forniti lo descrivono come un prequel della saga riletto secondo i gusti del pubblico attuale. Il nuovo Dante è stato disegnato come un giovane ed emaciato emo britannico, impegnato in una lotta contro i demoni nel mezzo di una Londra post-apocalittica. Mentre lo scenario ha incuriosito gli appassionati, il nuovo look di Dante è stato fortemente criticato. Riusciranno Capcom e Ninja Theory a trovare un modo di tranquillizzare i fan inferociti?



Il drastico cambio di look pare sia stato richiesto dai vertici di Capcom, e abbia richiesto un anno di tentativi da parte dei designer.

CATHERINE | PS3 | ATLUS | AVVENTURA/AZIONE | INVERNO 2010

Una donna da incubo

GLI AUTORI DI *PERSONA 4* ANNUNCIANO UN HORROR **DAI TONI ADULTI**

Quando ormai aveva abbandonato ogni speranza di trovare la sua anima gemella, il trentaduenne Vincent incontra Catherine, un'affascinante e amorevole ragazza che sembra soddisfare tutti i suoi bisogni. Contemporaneamente, però, durante la notte inizia a soffrire di strani incubi che sembrano avere ripercussioni nella vita reale. Queste sono le premesse del nuovo intrigante progetto in cui sono impegnate le menti dietro *Persona 3* e *4*, che combinerà avventura e azione in uno scenario horror dalle atmosfere adulte. Le fasi giocabili corrisponderanno agli incubi di Vincent, che ti precipiteranno in scenari insoliti e inquietanti. L'uscita del gioco è prevista in Giappone entro fine anno.



L'avventura offrirà circa 20 ore di gioco e presenterà finali multipli.



DISSIDIA DUODECIM: FINAL FANTASY | PSP | SQUARE ENIX | PICCHIADURO/GDR | 2011

Gli eroi di *Final Fantasy* tornano a picchiarsi

IL PICCHIADURO DI *FINAL FANTASY* SUBISCE UN **PARZIALE RINNOVAMENTO**

Con il bizzarro titolo di *Dissidia Duodecim*, stranamente conservato anche nella versione occidentale, Square Enix ha presentato una versione rinnovata del picchiaduro lanciato per PSP lo scorso anno. Le aggiunte includono una "modalità GdR" in cui i combattimenti si effettuano scegliendo le mosse e colpi speciali da un menu, la possibilità di selezionare un personaggio come assistente e il rinnovamento della rosa dei combattenti, con Lightning, Tifa e Kain già confermati.



I salvataggi di *Birth By Sleep FM+* o *The 3rd Birthday* sulla console sbloccheranno Aya Brea e Cloud in versione *Kingdom Hearts*.

In *Final Fantasy Versus XIII* i nemici saranno avvistabili a distanza. Alcuni però ti tenderanno imboscate nascosti negli scenari.

Square Enix scuote il TGS

MOSTRATI NUOVI FILMATI E DEMO DEI TITOLI PIÙ ATTESI

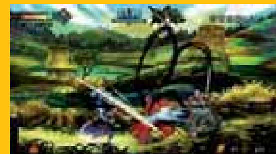
Tra i titoli presentati da Square Enix in forma giocabile al TGS 2010, quello che ha più sorpreso è stato *The 3rd Birthday*, sequel per PSP del classico *Parasite Eve* previsto in Giappone per il 22 dicembre. La demo ha rivelato la praticità dei controlli, caratterizzati da un affidabile puntamento automatico e un efficace sistema di schivata e copertura. Potenzialmente intrigante anche la capacità di Aya Brea di controllare gli alleati a distanza, utile quando ti trovi a corto di salute o munizioni. Il TGS 2010 ha visto anche la fugace apparizione in video di *Final Fantasy Agito XIII* e *Final Fantasy Versus XIII*. Il primo è un GdR d'azione, esteticamente molto curato e dotato di un sistema di puntamento simile a *Crisis Core*; il secondo si è fatto notare per la spettacolarità dell'azione di gioco e la possibilità di esplorare liberamente gli scenari. Maggiori informazioni arriveranno durante una conferenza stampa fissata per l'11 gennaio 2011.

Il trailer, mostrato, tanto per cambiare, a porte chiuse vedeva Noctis impegnato in uno scontro con un Behemoth enorme.

IN POCHE PAROLE

ANNUNCIO PS3

NUOVI CLASSICI IN HD PER PS3



Sempre più distributori sembrano cogliere le potenzialità delle collection HD: nelle ultime settimane, varie catene di negozi hanno pubblicato date e nomi di compilation non ancora annunciate, come la *Mortal Kombat: HD Arcade Kollection* (data ipotizzata: 16 novembre). Da Ubisoft, invece, sarebbero in arrivo il 26 novembre una *Splinter Cell Trilogy* e una *Prince of Persia Trilogy*. Infine, **Vanillaware starebbe valutando rifacimenti HD di *Odin Sphere* e *Muramasa: The Demon Blade*,** due action GdR in 2D caratterizzati da un'affascinante direzione artistica usciti su PS2 e Wii.

ANNUNCIO PS3

SPIN-OFF TRASH PER *YAKUZA*

Nel tentativo di mungere più soldi possibile dalla fortunata serie *Yakuza*, **Sega ha deciso di trasformarla in un action game in stile *Dead Rising*** in cui Kazuma Kiryu e la sua banda cercano di ripulire una devastata Kamurocho da una invasione di zombie. Dal poco che si è visto, *Yakuza: of the End* sarà un gioco altamente distruttivo, caratterizzato da scenari interattivi, armi personalizzabili e humour nipponico. L'uscita del gioco è prevista in Giappone per aprile 2011.

GIOCO PS3

ALIENS VIVE ANCORA

Dal palco del Penny Arcade Expo 2010, **Gearbox ha smentito le ricorrenti voci circa la cancellazione di *Aliens: Colonial Marines* mostrando nuove foto del gioco.** Rimane ancora oscura la data di uscita, fissata per un generico quanto improbabile 2010.



ANNUNCIO PS3

L'APOCALISSE DI SONY E IREM

La serie ***Disaster Report* prosegue questo inverno su PS3 con un nuovo capitolo che includerà il supporto di Move e 3D**. L'obiettivo del gioco sarà sempre la fuga da una metropoli colpita da un terremoto. Anche Sony s'inserisce nel mercato dei giochi apocalittici con *Tokyo Jungle* per PS3, che ti sfiderà a una lotta per la sopravvivenza in una Tokyo dominata dagli animali. Un concept interessante, peccato per il comparto grafico carente.

ANNUNCI PS3

CAPCOM E TECMO PICCHIANO DURO



Capcom ha affidato a CyberConnect2 quello che sembra **un mix tra *God of War* e *Samurai Heroes*. Intitolato *Asura's Wrath*, avrà come protagonista un semidio** impegnato ad affettare decine di nemici, aiutato da una gigantesca divinità. Tecmo Koei ha invece preferito andare sul sicuro presentando *Dynasty Warriors 7* e *Gundam Musou 3*, nuovi capitoli di serie molto amate in Giappone.

ANNUNCI PS3

AMMAZZADEMONI CONTRO NINJA

Al TGS non sono mancati annunci "al buio": **il più importante è arrivato da From Software, che ha annunciato il sequel di *Demon's Souls*** mostrando solo il logo. Intitolato provvisoriamente *Project Dark*, manterrà l'approccio del precedente titolo. Nessuna informazione anche per *Ninja Gaiden 3*, annunciato da Tecmo a porte chiuse.



UNA GUERRA SENZA VINCITORI

CALL OF DUTY BLACK OPS



PlayGeneration ha fatto un viaggio nello spazio (la California) e nel tempo (tra il 1958 e il 1968) per immergersi a fondo nella guerra più terribile di tutti i *Call of Duty*!

PS3 | SPARATUTTO | TREYARCH | 9 NOVEMBRE

Treyarch è sempre stata considerata da molti come la madre dei *Call of Duty* "minori", il team di ripiego di cui si può saltare benissimo l'episodio in attesa di quello "vero" fatto da Infinity Ward. Con *Call of Duty: Blacks Ops* la software house californiana vuole scacciare una volta per tutte questa nomea, confezionando un capitolo epocale. D'altronde se per la lavorazione di *World at War* ha potuto impiegare solo un terzo dei suoi dipendenti mentre ora sono tutti e 250 al lavoro sul prossimo episodio qualcosa vorrà pur dire...

Siamo volati a Santa Monica per vedere e toccare con mano in esclusiva mondiale le armi affilate con cui Treyarch vuole vincere la sua guerra personale contro i luoghi comuni, ed è subito emersa chiara una cosa: il suo obiettivo non è creare un *Call of Duty* all'altezza dei *Modern Warfare*, ma il *Call of Duty* migliore di tutti. Una voglia di affermarsi che si può ravvisare già dalla schermata dei titoli, che per la prima volta nella serie è "interattiva", mostrando lo sguardo in prima persona del protagonista, legato al tavolo di quello che sembra un incrocio tra una sala operatoria e un centro di comando militare, avvolta in un'atmosfera cupa e inquietante. Da qui parte la storia, che viene vista come un interrogatorio da parte di un personaggio misterioso, attraverso cui si ripercorreranno alcune missioni svoltesi durante la Guerra Fredda, tra il Vietnam, la Russia e l'Asia, legate tra loro da un oscuro collegamento. Una trama che vuole apparire organica e intrigante, in cui niente verrà lasciato al caso, come dimostra il fatto che è stata affidata nientemeno che a David Goyer, l'autore dei recenti "Batman", "Flashforward" e "Blade", per su-


Nella versione in lingua originale farà una piccola comparsata Gary Oldman, che aveva già dato la voce a uno dei personaggi di *World at War*.

Guida spericolata!

Anche quest'anno Call of Duty arriverà nei negozi con due versioni speciali, la Hardened e la Prestige. La prima contemplerà una scatola in metallo, indumenti speciali per il proprio soldato e quattro mappe coop esclusive. Oltre a questo, la Prestige conterrà una riproduzione della RX-CD, la macchinina telecomandata esplosiva che si può usare in multiplayer, che al posto del plastico conterrà una micro-camera perfettamente funzionante...









Graficamente il gioco spinge al massimo il motore ormai vecchiotto su cui si basa la serie, con risultati che superano *Modern Warfare 2*.

La trama di *CoD Black Ops* è stata affidata nientemeno che a David Goyer, l'autore dei recenti "Batman", "Flashforward" e "Blade".

perare *Modern Warfare 2* già a partire dal suo più grande punto debole: la storia.

E poi c'è il gioco vero e proprio. Da quello che abbiamo visto e provato, *Black Ops* sembra ancora più vario e cerca di puntare ancora più in alto in termini di intensità e spettacolo rispetto a qualsiasi altro *Call of Duty*, come dimostra già la prima missione presentata, Recruit, ambientata nella base missilistica russa Baikonur, nel 1963. Il nostro obiettivo era salvare un compagno, caduto in mano nemica, di cui abbiamo visto da lontano il cruento interrogatorio condotto dallo spietato Dragovich. Se nel frattempo, già che c'eravamo, fossimo riusciti anche ad evitare il decollo di un missile che rappresentava una minaccia per il mondo intero, tanto meglio. Assieme a un compagno ci siamo infiltrati così nella base, stordendo alcune guardie e rubando loro i vestiti, riuscendo a penetrare indisturbati al suo interno. Di lì a poco, però, siamo stati scoperti. E qui sono partite le montagne russe, tra i cui momenti clou segnaliamo l'uso di una balestra a dardi esplosivi con cui abbiamo messo a ferro e fuoco un parcheggio, un'entrata in volo plastico nella stanza dov'era tenuto il nostro amico passando dalla finestra attraverso una fune collegata al palazzo di fronte e, per ultimo, l'arresto del missile, ormai lanciato, nell'unico modo a nostra disposizione... colpendolo con un lanciarazzi!
Non da meno si è rivelata S.O.G., la prima missione del gioco ambientata in Vietnam, nel 1968, durante uno scontro realmente accaduto. In un villaggio in cui tutto sembrava tranquillo si scatena all'improvviso l'apocalisse: esplosioni ovunque, case che saltano in aria, gente che muore e il cielo che viene offuscato da una spessa coltre di fumo. Inizia così una sequenza di guerra più "classica", tra trincee e spiazzi in cui liberarci di carri armati, ma lo spettacolo è comunque garantito da un bombardamento aereo al napalm, che riduce una foresta dove abbiamo poi dovuto avventurarci in una spettrale distesa di alberi carbonizzati e fumo.

La varietà, si diceva. Ecco allora che impugniamo finalmente il pad per provare Numbers, missione che ci porta a Kowloon, nel 1968. È notte, siamo in un palazzo dismesso e dobbiamo far sputare il rospo al Dottor Clarke, uno scienziato fuori di testa che potrebbe avere



Come in *Modern Warfare*, saranno presenti mutilazioni e smembramenti. La guerra di Treyarch è sempre stata la più viscerale di tutta la saga.

il signore della guerra

Dopo aver provato il multiplayer di Black Ops ci siamo intrattenuti a fare due chiacchiere con Dan Bunting, Online Director del gioco, ovvero l'uomo a cui si devono molte delle innovazioni apportate a questa modalità.

PlayGeneration: Abbiamo notato che i fucili sono ora tornati armi principali, come mai questa scelta?
Dan Bunting: Perché potendo equipaggiare un fucile d'assalto assieme a un fucile a pompa i giocatori erano autentiche macchine da guerra e si creava un tipo di bilanciamento che non ci piaceva. Le armi secondarie devono essere di supporto, non degli strumenti così potenti. È una scelta dipesa anche dalle richieste di molti giocatori, a cui tendiamo sempre un orecchio.

PG: Come mai avete introdotto i soldi?
DB: I CDPoints aggiungono maggiori possibilità di personalizzazione. Oltre ai nuovi accessori estetici, permettono di comprare armi senza dover aspettare il relativo grado per sbloccarle. E da come vi siete divertiti prima nei Wager Match siamo convinti che le scommesse saranno viste come uno spasso da molti giocatori.

PG: Ci sarà ancora la modalità Prestigio?
DB: Certamente! Amiamo la modalità Prestigio, ma l'abbiamo voluta modificare: il livello massimo è stato abbassato a 50, perché vogliamo spronare i giocatori a fare più giri di Prestigio e a sperimentare molto di più con le varie opportunità che si sbloccano di volta in volta, senza fossilizzarsi su un solo stile.





Black Ops presenta gli stessi passi in avanti compiuti da *Modern Warfare 2* nella fisica: sbuffi di polvere, scintille, vetri in frantumi, cartacce e quant'altro rendono gli scontri una goduria.





delle informazioni preziose. Mentre un nostro compagno lo tiene fermo, lo picchiamo, in prima persona, poi rompiamo una finestra e gli facciamo ingoiare un pezzo di vetro, che gli facciamo risputare a suon di pugni. Niente da fare, Clarke non confessa. All'improvviso irrompono i nemici e inizia una fuga disperata per la sopravvivenza tra gli intricatissimi palazzi della metropoli cinese, saltando quando necessario di tetto in tetto, sotto una pioggia scrosciante, in quello che sembra un incrocio super-vitaminizzato tra *CoD*, *Mirror's Edge* e *Kane & Lynch 2*.
E un ottimo esempio del ritmo e della sapienza con cui *Black Ops* riesce a includere anche nella stessa missione tanti modi di giocare diversi, uniti tra loro dal collante di alcune delle sequenze in prima persona più grandiose di sempre, è *MMV*, la missione in cui compare l'SR 71 Blackbird, il cui pilota era apparso nel primo trailer del gioco, venendo scambiato da molti per un astronauta. Si comincia proprio indossando suoi panni, salendo sull'aereo e sorvolando i cieli sopra Yamantau, una base segreta russa. Attraverso una specie di sonar riusciamo a vedere dei nostri compagni a terra, in difficoltà: devono infiltrarsi nell'installazione e la schiacciante superiorità numerica dei nemici li tiene in scacco. Grazie alla nostra posizione di vantaggio, guardandoli dall'alto dobbiamo dire loro in che direzione muoversi, se

Se il buongiorno si vede dal mattino, sembra proprio che dopo *Black Ops* saranno in molti a dovere delle scuse a Treyarch.







Una recitazione da Oscar

In *Black Ops* niente sarà lasciato al caso. Il gioco sarà il primo FPS a sfruttare il Performance Capture, la stessa tecnica usata da James Cameron in "Avatar".



VECCHIA SCUOLA
Di regola nei giochi viene preso il prima motion capture dei movimenti, poi il capture delle espressioni e infine il personaggio viene doppiato.



ATTORI DIGITALI
Il Performance Capture cattura tutti e tre gli aspetti assieme, dando vita a personaggi digitali dalla recitazione molto più naturale e convincente.



GARANZIA DI QUALITÀ
Per avere risultati all'altezza, Treyarch è stata negli studi usati da Cameron. E la naturalezza con cui Woods recitava all'inizio della missione S.O.G. mostra che sono soldi ben spesi.

Tutti sul campo di battaglia!

Call of Duty è anche e soprattutto sinonimo di multiplayer. Treyarch lo sa benissimo e ha organizzato un team apposito dedicato unicamente a questo importantissimo aspetto. Visto il successo straordinario dei due *Modern Warfare*, la base di partenza, volente o nolente, non può che essere quella costruita da Infinity Ward, ma lo studio di Santa Monica ha implementato davvero tantissime novità interessanti e cambiamenti di una certa entità, molti dei quali suggeriti dai giocatori, la cui opinione viene costantemente monitorata. Qui a lato ti illustriamo i cambiamenti più importanti apportati alla formula di gioco, che abbiamo già potuto toccare con mano!

IL TUO SOLDATO



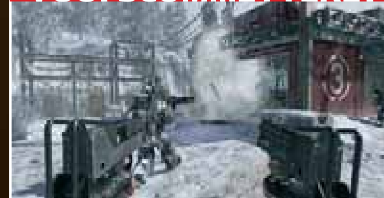
Per la prima volta, il proprio personaggio viene visualizzato a video quando si crea una classe, così da capire come viene modificato. Sarà poi possibile personalizzarlo in molti più aspetti.

SOLDI!



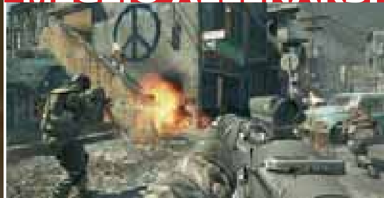
Oltre a punti esperienza, le partite e le sfide ti danno CDPoints, con cui potrai comprare tutto quello che vuoi. Perché aspettare il livello 70 per avere l'AK-47?

VUOI SCOMMETTERE?



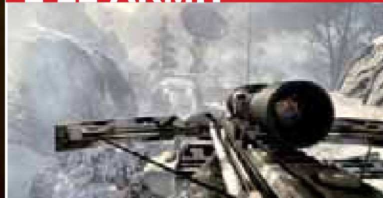
Ai CDPoints sono legate anche particolari modalità, chiamate Wager Match, Tutti Contro Tutti sottoposti a particolari condizioni, alcune molto spassose, in cui si scommettono soldi.

MEGLIO ALLENARSI



Per la prima volta, *Call of Duty* saluta l'introduzione dei bot. Nella modalità Combat Training potrai affrontarli, da solo o in compagnia degli amici, per esercitare tattiche.

E LE ARMI?



Ci sono gustose novità, come la balestra con dardi esplosivi e il coltello balistico. Inoltre è stata rivista l'organizzazione delle altre: i fucili sono armi principali, come nel primo *Modern Warfare*.

IMPRESE DA CINEMA



Black Ops includerà un completo editor video, sulla falsariga di quello di *Uncharted 2*, che ti permetterà di rivedere le tue imprese e soprattutto farle vedere al mondo intero!

nascondersi, se ci si può sbarazzare di un gruppo di avversari o se è meglio evitare. Il tutto giocando come in un RTS. Quando si deve fare irruzione in determinate costruzioni, il controllo passa poi a loro e la visuale passa in prima persona, prendendo parte a scontri a fuoco galvanizzanti. La missione prosegue facendoci alternare tra cielo e terra, fino a quando la squadra si trova coinvolta in un'escalation di avvenimenti che ci portano a calarci giù per una montagna, irrompendo al volo dentro una centrale energetica da far saltare in aria. L'esplosione però non ha fatto piacere alla natura, dato che da lì a poco è venuta giù un'imponente valanga e ci è toccato scappare a rotta di collo, col cuore in gola, fino a dover compiere in un millisecondo una dura scelta: farci travolgere o provare a buttarci giù da un dirupo così in alto da essere avvolto dalle nuvole, sperando di riuscire ad aprire poi il paracadute?

Insomma, se il buongiorno si vede dal mattino, sembra proprio che dopo *Black Ops* saranno in molti a dovere delle scuse a Treyarch. E c'è anche da considerare il multiplayer: non contenti di aver presenziato alla prima mondiale tenutasi il 2 settembre scorso a Los Angeles, successivamente PlayGen ha potuto averne un corposo assaggio esclusivo assoluto, di cui trovi il resoconto in queste stesse pagine.



La trama mischierà fatti storici ad elementi di fantasia. Le sequenze di intermezzo che abbiamo visto, in cui computer grafica si fondeva a telegiornali d'epoca, erano di grande effetto.



Tra le armi che abbiamo maneggiato, oltre all'immancabile AK ricordiamo Kiparis, PSG1 cz75, K21 Drum Mag, Makarov, Dragunov e Spas-12 con proiettili infiammabili.

Uno sguardo al futuro



ONLINE A PAGAMENTO?

Era quello che tutti temevamo prima dell'annuncio del multiplayer, dopo le dichiarazioni di padron Kotick, ma per fortuna non è avvenuto. L'online di *CoD* rimane gratis, per ora. Ma con certa gente non si sa mai...



DALL'ALDILÀ?

Pochi minuti prima di andare in stampa, Activision ha confermato ufficialmente che anche in *Black Ops* ci saranno gli onnipresenti zombie. Oramai manca solo un gioco musicale con i morti viventi, anche se qualcuno anni fa ci aveva già pensato.



PRIMA GLI ALTRI

Treyarch ci ha ribadito quello che aveva dichiarato allo scorso E3: le mappe extra via DLC usciranno in esclusiva temporanea su Xbox 360. Toccherà aspettare il solito mesetto, probabilmente. Il motivo? Non è difficile immaginarlo...



GUERRE DEL FUTURO

Seconda Guerra Mondiale, Vietnam, conflitti contemporanei... *CoD* è una serie che va avanti e indietro nel tempo. Prossima fermata? Chissà, ma noi ci immaginiamo marine spaziali su un pianeta sconosciuto. Gli alieni blu alti due metri sono opzionali.

BRIVIDO, TERRORE, RACCAPRICCIO... SULLA TUA PS3

PROFONDO ROSSO

Il genere horror non ha ancora ricevuto molto spazio su PS3. Nei prossimi mesi, però, è in arrivo un'invasione di titoli, sia episodi di saghe collaudate che novità inedite, che promettono brividi in quantità...

SPLATTERHOUSE

SILENT HILL

DEAD RISING 2

RECENSIONE

F.3.A.R.

DEAD SPACE 2

DEAD SPACE EXTRACTION

SAW II: FLESH & BLOOD

Sangue a catinelle

SPLATTERHOUSE™

PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE | AUTUNNO

Direttamente dagli anni 80, Namco Bandai resuscita la serie che ha introdotto nel mondo dei videogiochi l'ultraviolenza digitale.

In *Splatterhouse* c'è sangue, tanto sangue. Namco Bandai prende le distanze dalle atmosfere da horror psicologico di molte produzioni attuali e ritorna ai parossismi grandguignoleschi delle pellicole di genere anni 80, a cui d'altra parte si ispirava la trilogia originale. Il ruolo del sangue non è solo estetico: Rick, il protagonista, deve combattere orde di creature abominevoli indossando un'antica maschera azteca che gli dona poteri soprannaturali. La forza dell'artefatto è direttamente proporzionale alla quantità di plasma versato, permette di eseguire mosse speciali o attacchi magici. I combattimenti sono il fulcro di questo action game con elementi avventurosi. Rick può effettuare combo, massacrare i nemici contro gli scenari e strappare loro gli arti per servirsene come armi. Non mancheranno tuttavia strumenti d'offesa più convenzionali, come fucili a pompa, mazze chiodate o motoseghe, vero feticcio di ogni amante dell'horror. Frenetico e immediato, *Splatterhouse* sembra il perfetto erede moderno dei picchiaduro a scorrimento a cui è ispirato.



Sfruttando i poteri di un'antica maschera azteca, Rick deve massacrare orde di mostri e arrivare a liberare la propria fidanzata.



I combattimenti sono frenetici e incentrati sull'uso di combo, armi e quick time event.



I boss finali sono di dimensioni colossali. Ma più sono grossi, più sangue perdono quando cadono...

LE ORIGINI DEL TERRORE

Splatterhouse nasce nel 1988 come picchiaduro a scorrimento destinato alle sale giochi, suscitando scalpore per la sua ostentata violenza visiva. Dopo la conversione del primo episodio su PC Engine, la saga proseguì su Sega Mega-Drive. L'intera trilogia originale sarà inclusa nel remake sotto forma di extra sbloccabile.





Sporadiche sezioni platform in 2D richiamano la struttura di gioco degli *Splatterhouse* originali.

DEAD SPACE 2

PS3 | EA GAMES | AZIONE/AVVENTURA | 28 GENNAIO

Isaac Clarke fa a pezzi Titano

Dopo essere sopravvissuto agli orrori della Ishimura, un Isaac Clarke sempre più determinato si appresta a combattere una nuova generazione di necromorfi.

Ambientato tre anni dopo il primo capitolo, *Dead Space 2* abbandona le atmosfere claustrofobiche della Ishimura e ti conduce nello Sprawl, un complesso urbano edificato su Titano. Qui troverai ad attenderti aberrazioni ancora più temibili, come i Puker, capaci di stordire le prede con rigurgiti letali, gli Stalker, predatori che si muovono nell'ombra secondo elaborate tattiche di aggiramento, o ancora branchi di creature minori che hanno nel numero la propria forza. Isaac Clarke, da parte sua, potrà contare su una tuta spaziale dotata di poteri di stasi ancora più sviluppati, con i quali trasformare in pericolosi proiettili i detriti ambientali o gli arti recisi dai nemici.

Tra le nuove armi spicca il Javelin, i cui proiettili acuminati trafiggono i nemici, inchiodandoli alle pareti. Se le munizioni scarseggiano, infrangendo le vetrate panoramiche innescherai un potente effetto risucchio capace di liberare il campo dagli avversari.
Visceral Games non intende sbilanciare l'equilibrio tra azione e avventura, e rassicura sulla presenza di enigmi ambientali incentrati sulla stasi e sul controllo della gravità, oltre a numerose sequenze filmate interattive di forte impatto.



Il motore fisico di nuova generazione assicura una maggiore interazione con gli scenari, esaltando l'uso della stasi.

Appositi interruttori permettono di annullare la gravità anche in interno, così da raggiungere zone altrimenti inaccessibili.

PS3 | EA GAMES | ROMPICAPO | AUTUNNO

Dead Space Ignition

L'uscita di *DS 2* sarà anticipata dalla pubblicazione sullo Store PSN di *Ignition*, che alterna tre diversi minigiochi di hacking a sequenze narrative di taglio fumettistico che esploreranno sottotrame dell'universo di *Dead Space*.



Ignition è uno dei numerosi spin-off di *Dead Space*. Si tratta di una storia inedita intervallata da enigmi.

PS3 | EA GAMES | SPARATUTTO | 28 GENNAIO

Dead Space Extraction

Extraction sarà disponibile solo all'interno dell'edizione limitata di *Dead Space 2*. In questo sparatutto su binari compatibile con Move seguirai le vicende di un gruppo di minatori impegnati a sfuggire ai necromorfi tra Aegis VII e la Ishimura.

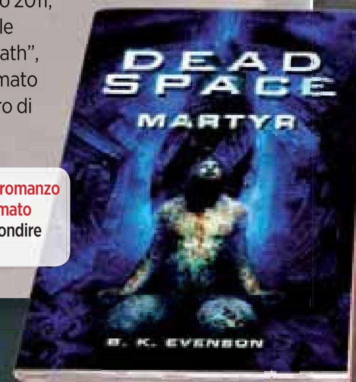


Dead Space Extraction è uno sparatutto su binari compatibile con PlayStation Move. Supporterà anche il multiplayer cooperativo.

Dead Space 2 si prepara a introdurre la serie al multiplayer, con la presenza di diverse modalità competitive online.

Un progetto multimediale

Electronic Arts è pronta a trasformare il lancio di *Dead Space 2* in un evento multimediale a tutto tondo, utilizzando diversi media per esplorare il ricco universo narrativo che ruota intorno alle avventure di Isaac Clarke. Il 24 settembre sarà pubblicata l'edizione italiana del romanzo "Dead Space Martyr" di B. K. Evenson, che fa luce sui misteri della Chiesa di Unitology. A dicembre toccherà alla graphic novel di Christopher Shy "Dead Space Salvage", sulle disavventure di un gruppo di minatori che si imbattono nel relitto della USG Ishimura. A inizio 2011, infine, sarà disponibile "Dead Space Aftermath", lungometraggio animato incentrato sul disastro di Aegis VII.



Una graphic novel, un romanzo e un lungometraggio animato permetteranno di approfondire l'universo di *Dead Space*.

LE ORIGINI DEL TERRORE

Dead Space è una serie recente, ma con radici che affondano nella tradizione. Le meccaniche sviluppano quelle di *Resident Evil 4*, mentre le atmosfere richiamano classici del cinema come "Alien". Il nome del protagonista è un omaggio a Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, padri della fantascienza letteraria.



La beta multiplayer mostrata di recente presenta numerosi punti di contatto con *Left 4 Dead*. La sfida maggiore sarà bilanciare le varie classi di personaggi e specie di Xenomorfi.

Pointman è un soldato capace di rallentare il tempo, mentre Fettel può utilizzare armi solo in modo indiretto, possedendo i nemici.

Una fragile alleanza

F.3.A.R.

PS3 | WARNER BROS INT. ENT. | SPARATUTTO | AUTUNNO

Due eterni rivali uniscono le forze per fermare la minaccia di una pericolosa entità psichica, Alma. L'obiettivo comune sarà sufficiente a spingerli a cooperare?

Il terzo capitolo di *F.E.A.R.* segna una svolta per la serie, e non solo per il passaggio di consegne tra lo sviluppatore originale Monolith e l'attuale Day 1 Studios. *F.3.A.R.* introduce la cooperazione tra giocatori, sulle cui caratteristiche è stata costruita l'avventura principale. L'agente Pointman e il fratello Paxton Fettel si ritrovano loro malgrado a combattere contro Alma: il primo per annientarla, il secondo per soppiantarla. Per arrivare a lei, tuttavia, dovranno superare le mostruosità da lei evocate e i soldati Armacham che la difendono. Pointman è un soldato scelto, esperto nell'uso delle armi e dotato di riflessi ipersviluppati. Paxton si avvale di poteri psichici che gli permettono di controllare i nemici e di individuare percorsi nascosti. Spetterà ai giocatori scegliere se cooperare costruttivamente, mettendo le proprie abilità a disposizione del compagno, o se agire in sostanziale autonomia. Le novità in termini di gameplay andranno a inserirsi nel contesto ludico che contraddistingue la serie, come un'IA dei nemici particolarmente sviluppata e inquietanti atmosfere da horror psicologico, al cui allestimento sta collaborando il regista John Carpenter, che dirigerà le sequenze filmate.



I Predatori sono creature evocate da Alma che agiscono in branco, aggirando la preda e piombandole addosso senza preavviso.



F.3.A.R. utilizza un sistema di generazione casuale dei nemici, rendendo gli scontri imprevedibili. Tra le novità, anche un nuovo sistema di copertura.



Le sezioni a bordo dei mechwarrior sono più intense e impegnative rispetto a quelle del prequel.

Le origini del terrore

F.E.A.R. debuttò nel 2005 su PC, conquistando l'attenzione del pubblico grazie all'evoluta IA dei nemici e all'originale connubio tra meccaniche da sparatutto e un'intricata trama a sottili tinte horror. Entrambi i prequel di *F.3.A.R.* sono disponibili per PlayStation 3.



A caccia dell'Enigmista

SAW II

PS3 | KONAMI | AVVENTURA | AUTUNNO

Konami ci riporta nell'universo sadico e beffardo di *Saw*.

Konami considera *Saw*, con la sua violenza splatter e ostentata, il perfetto complemento alle atmosfere oniriche di *Silent Hill*, ed è pertanto decisa a sviluppare appieno il potenziale della serie. Il primo episodio, tuttavia, non si è mostrato all'altezza del blasone del publisher nipponico, evidenziando carenze tecniche e ludiche a cui lo sviluppatore Zombie Studios tenterà di porre rimedio in *Saw II*.

L'opera di ricostruzione parte dai combattimenti, ora più dinamici e incentrati sull'alternanza di attacchi e schivate. Maggiore enfasi sarà posta sull'interazione con lo scenario, che potrà essere sfruttato per tendere trappole ai danni dei nemici. L'ospedale psichiatrico in cui era ambientato il prequel lascerà il posto a fogne, alberghi e altri scenari urbani, come sempre pullulanti di prove di abilità degne del perfido Enigmista.



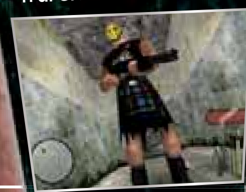
David Tapp, figlio del protagonista di *Saw*, indaga sulla scomparsa del padre, arrivando a misurarsi con l'Enigmista.



L'uscita di *Saw II* coinciderà con l'arrivo nelle sale del settimo capitolo della saga cinematografica, il primo in 3D.

LE ORIGINI DEL TERRORE

Saw adotta meccaniche tipicamente survival horror, alternando combattimenti ed enigmi. Le atmosfere sudice e violente, al contrario, ricordano il primo *Manhunt* per PlayStation 2, digressione nel genere snuff degli autori di *Grand Theft Auto*.



Il terrore che viene dall'Est

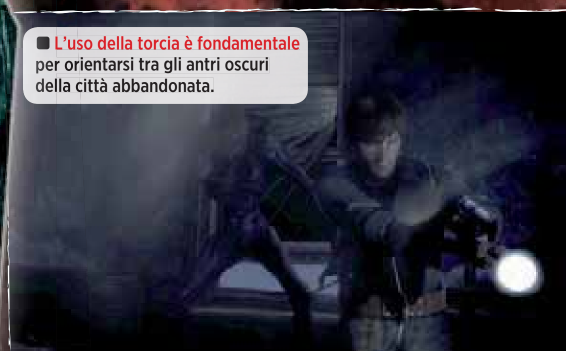
SILENT HILL

PS3 | KONAMI | AVVENTURA | 2011

Una nuova preda cade nella ragnatela del villaggio avvolto nella nebbia.

Nel disperato tentativo di rilanciare una serie incapace di rinnovarsi nel corso degli anni, Konami ha affidato lo sviluppo dell'ottavo capitolo di *Silent Hill* a Vatra Games, promettente software house della Repubblica Ceca. Il nuovo protagonista sarà Murphy Pendleton, un evaso in fuga che si avventura nella cittadina maledetta, inconsapevole del destino che lo attende.
Il trailer di presentazione mostra un impianto grafico soddisfacente, soprattutto per quanto riguarda la gestione degli effetti di luce in tempo reale. La trama e la struttura di gioco non sembrano discostarsi dai capisaldi dei precedenti episodi, come dimostra la presenza di una realtà parallela dominata da rugginose strutture metalliche. La colonna sonora, un elemento fondamentale nell'alchimia horror di *Silent Hill*, sarà realizzata dal compositore Daniel Licht ("Daxter").

Il mezzo che sta scortando in carcere Murphy Pendleton rimane coinvolto in un incidente alle porte di *Silent Hill*. E l'incubo ha inizio...



L'uso della torcia è fondamentale per orientarsi tra gli antri oscuri della città abbandonata.

LE ORIGINI DEL TERRORE

Il primo *Silent Hill* fu pubblicato nel 1999 per PSone, diventando subito un classico. Il creatore del gioco, Keichiro Toyama, abbandonò Konami al termine dello sviluppo del primo episodio, realizzando per Sony la saga di *Siren*.







Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
BLUE CASTLE GAMES
Produttore
CAPCOM
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Prezzo Zombrex Edition
€ 79,90
Prezzo Outbreak Edition
€ 99,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
2823 MB
Giocatori
1
Online
1-4
Salvataggi
PUNTI PREFISSATI
Sito Web
HTTP://DEADRISING-2.COM



Dead Rising 2 è il sequel di un gioco d'azione uscito nel 2006 per Xbox 360. Ne condivide stile e struttura di gioco, ma la trama e il protagonista sono originali, per cui non è necessario conoscere il primo per apprezzarlo.

UNA **TRAGICOMICA** APOCALISSE ZOMBIE

Dead Rising 2

In *Dead Rising 2*, uccidere zombie è come viaggiare: non è l'obiettivo in sé a essere gratificante, ma il modo in cui lo raggiungi.

Fortune City, la capitale del vizio sorta sulle ceneri di Las Vegas, si è trasformata in un inferno popolato da zombie. Al suo interno è intrappolato anche Chuck Green, un ex campione di motocross che è giunto in città per prendere parte a un sanguinario reality show e guadagnare i soldi necessari per acquistare lo Zombrex, l'unico medicinale in grado di salvare sua figlia dalla trasformazione in morto vivente.

L'avventura principale è composta da sette capitoli, a loro volta suddivisi in missioni che devono essere iniziate e concluse entro orari prestabiliti. Contemporaneamente, dovrai anche riuscire a procurarti e a somministrare a tua figlia la dose giornaliera di Zombrex. All'indagine principale si intrecciano le storie di altri personaggi secondari, da portare a termine nei ritagli di tempo per raccogliere esperienza aggiuntiva con cui sviluppare le abilità di Chuck e acquisire nuove tecniche.

In *Dead Rising 2*, del resto, il tempo è uno dei nemici più spietati. Così come lo sono le migliaia di zombie che ti sbarreranno il cammino all'interno di Fortune City, ma che potrai massacrare usando un arsenale a dir poco smisurato. Ciascuno dei 300 oggetti presenti nel gioco può diventare un'arma di fortuna, oppure essere combinato insieme ad altri

Chuck Green deve sopravvivere all'epidemia zombie e salvare sua figlia dall'infezione.

» GUIDA DI **SOPRAVVIVENZA** ALL'APOCALISSE ZOMBIE



1 SFRUTTA OGNI OGGETTO. Gli zombie sono tanti, ma sono lenti. Sii creativo e trasforma ogni oggetto in un'arma.



2 ESPERIENZA. Completando obiettivi e missioni guadagnerai punti esperienza che amplieranno le capacità e le mosse di Chuck.



3 IL TEMPO È PREZIOSO. Ogni incarico deve essere intrapreso e completato entro orari prestabiliti. Non perdere tempo e ottimizza gli spostamenti.


Lo stile di gioco è improntato all'azione. Dovrai aggirarti per Fortune City facendoti largo tra gli zombie usando qualsiasi oggetto come arma.


Sono presenti missioni principali e facoltative, come trovare e portare in salvo altri superstiti.


Ogni missione deve essere completata entro il tempo limite. Ad esempio, dovrai somministrare lo Zombrex a tua figlia ogni giorno tra le 7 e le 8.





utensili per dare vita a strumenti di massacro "personalizzati", alcuni dei quali perfidamente ironici (indimenticabili, in questo senso, il triciclo e la sedia a rotelle da combattimento). Nel corso dell'avventura ti ritroverai spesso a perdere di vista l'obiettivo principale per provare sulle malcapitate orde di non morti l'arma appena scoperta. Rispetto al prequel per Xbox 360, è stato ridotto il livello di difficoltà (davvero eccessivo) e ampliato il numero degli slot di salvataggio, una scelta che rende più fluida e meno frustrante la progressione nel gioco. L'avventura dura nel complesso una dozzina di ore, ma si presta a essere rigiocata più volte per scoprire le storie di tutti i personaggi secondari. Sono inoltre presenti una modalità cooperativa per due giocatori e sfide multiplayer in cui massacrare zombie insieme a tre amici all'interno di nove differenti (e folli) discipline.

L'approccio creativo e scanzonato al genere survival horror rende *Dead Rising 2* un titolo unico nel panorama attuale.

Il comparto tecnico è funzionale e di impatto, grazie all'enorme numero di zombie su schermo e agli scenari colorati e pacchiani. Nelle situazioni più caotiche, però, il motore grafico mostra qualche limite in termini di fluidità. In ogni caso, *Dead Rising 2* rimane un'esperienza da provare, soprattutto se non si è mai giocato il prequel. Il suo approccio scanzonato e creativo al genere survival horror, lo rende unico nel panorama attuale.


Poter combinare tra loro gli oggetti per creare nuove armi è una delle trovate più originali e divertenti del gioco.

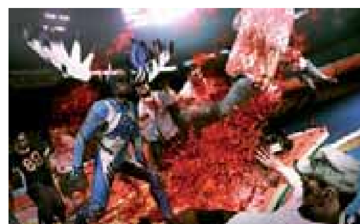

I trofei sono impegnativi. Dovrai ad esempio uccidere 53.596 zombie (due più dell'obiettivo di *Dead Rising*, uno in più di *Left 4 Dead*).

» MASSACRARE ZOMBIE IN COMPAGNIA

Sono due le opzioni multiplayer di *DR 2*: quella cooperativa per due giocatori e quella competitiva, in stile reality, per quattro giocatori.


PORTE APERTE. Potrai invitare un amico a raggiungerti nella tua partita in qualsiasi momento.


COOPERAZIONE. La modalità cooperativa è disponibile solo online e rende l'avventura più semplice e divertente.


TERROR IS REALITY. Partecipa alle nove sfide di questo macabro show televisivo giocando online con tre amici.

GIUDIZIO

» PREGI
La struttura di gioco divertente e "distruttiva". Le nuove armi e le modalità online.

» DIFETTI
Graficamente migliorabile, e più semplice del prequel (ammesso sia un difetto).

Ti piacerà + di... PROTOTYPE


Ti piacerà − di... RESIDENT EVIL 5


88	**» GRAFICA** Tantissimi zombie su schermo, ma non senza compromessi.
87	**» SONORO** Doppiaggio in inglese ed effetti all'altezza.
91	**» DIVERTIMENTO** Missioni un po' ripetitive, ma le armi sono una sorpresa continua.
91	**» LONGEVITÀ** Una dozzina di ore per la trama principale, ma elevata rigiocabilità.
VOTO 90	Un gioco d'azione dotato di uno stile proprio, ben fatto e divertente sia da soli che in compagnia. Finalmente un *Dead Rising* per PS3.

L'APOCALISSE NELLA CITTÀ DEL PECCATO

Fallout New Vegas

Una nuova ambientazione, una nuova storia e tante altre novità. *Fallout New Vegas* sta per arrivare... ma non chiamatelo sequel.

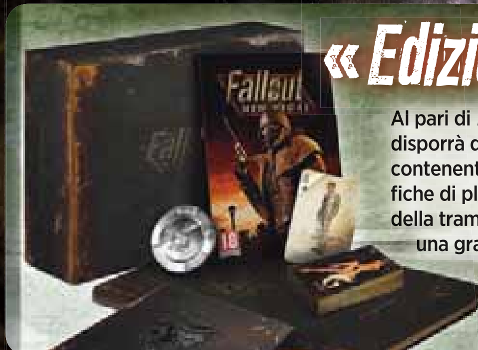
PS3 | GDR/AZIONE | BETHESDA | 22 OTTOBRE

Definire *New Vegas* un seguito di *Fallout 3* non sarebbe corretto. D'altra parte, non si può dire che sia un progetto interamente originale. Il giusto compromesso è considerarlo un ampliamento dell'universo postatomico che faceva da sfondo al precedente episodio. Una sorta di storia parallela in cui vengono utilizzati



personaggi, ambientazioni e soluzioni ludiche originali per dare luogo a una nuova epopea apocalittica. Tutto racchiuso all'interno di una struttura di gioco molto simile a quella introdotta da *Fallout 3*.

***New Vegas* ti porterà quindi alla scoperta della costa ovest degli Stati Uniti,** un luogo in cui le ripercussioni dell'olocausto nucleare sono state meno devastanti che non a Washington, la città di *Fallout 3*, sebbene non manchino radiazioni e mutanti in quantità. Da questo caos sono sorte nuove fazioni più o meno istituzionalizzate, come la Nuova Repubblica della California (dotata di una parvenza di esercito) e i Khan, una



« Edizione Speciale

Al pari di *Fallout 3*, anche *New Vegas* disporrà di una ricca edizione speciale contenente sette fiche da casinò, una fiche di platino (un elemento centrale della trama), un mazzo di carte da poker, una graphic novel con copertina rigida e un DVD contenente il "making of" del gioco. Costerà circa 90 euro.





New Vegas è ambientato sulla costa ovest degli Stati Uniti. Viaggerai per il deserto del Mojave alla ricerca di chi ha provato a ucciderti.





Le abilità complessive saranno più del triplo che in passato, permettendo di dar vita a personaggi maggiormente diversificati.

banda di selvaggi. In questo caso, la tua avventura non inizierà all'interno di un rifugio, ma nel mondo esterno, nel ruolo di un personaggio già adulto che lavora come messaggero.
L'incipit dell'avventura non è dei più incoraggianti: ti ritrovi nel deserto, sepolto fino alla testa, mentre uno sconosciuto con una giacca a quadri vuole sottrarti il pacchetto che devi consegnare. Per fortuna, un robot interviene in tuo soccorso e ti conduce dal medico di Goodsprings, dove potrai scegliere nuove fattezze e, tramite una serie di domande e test (tra cui le macchie di Rorschach), definire le caratteristiche del tuo personaggio. Rispetto a *Fallout 3*, l'editor offre un numero sensibilmente maggiore di variabili, a cui si aggiungono tratti distintivi che circoscrivono le abilità del personaggio (il tratto "Quattrocchi", ad esempio, garantisce una migliore percezione se si utilizzano gli occhiali, ma la riduce quando se ne è sprovvisti). Le abilità complessive saranno più del triplo che in passato, permettendo di dar vita a personaggi maggiormente diversificati.

Una volta creato il tuo alter ego, disporrai da subito di una totale libertà d'azione (persino il tutorial sull'utilizzo delle armi è facoltativo). Potrai viaggiare ovunque vorrai, avventurandoti nel deserto sterminato o visitando le principali attrazioni del luogo, come la diga di Hoover o quel che resta della Strip di Las Vegas, la via dei casinò. Sopravvivere a determinate zone, tuttavia, sarà inizialmente impossibile. A ogni modo, al principio dell'avventura la tua missione sarà una soltanto, incentrata sulla ricerca del tuo antagonista attraverso un enorme scenario popolato da oltre 2000 personaggi con cui interagire e quattro fazioni con cui potrai scegliere di collaborare. »

» Benvenuto nella nuova città del peccato

New Vegas, sorta dalle ceneri della precedente città dopo il disastro nucleare, sarà una delle principali attrattive del tuo viaggio nel Nevada. Oltre alla Strip e ai casinò, troverai chilometri quadrati di deserto (in)contaminato, luoghi celebri come la diga di Hoover e città fittizie come Primm.



LE MILLE LUCI Poker, slot machine, casinò... Le opportunità per giocare d'azzardo non mancheranno.



UN NUOVO EROE Disporrai di ancora più opzioni e parametri con cui creare il protagonista della tua avventura.


NUOVI NEMICI. Oltre ai criminali umani, ai ghoul e ai mutanti, incontrerai nuove creature, come i Gecko.


Come *Fallout 3*, New Vegas sarà un GdR in prima persona con elementi action, giocabile anche con visuale in terza persona.


Potrai unirti a una delle quattro fazioni presenti e interagire (anche in modo "cruento") con più di duemila personaggi non giocanti.







Il deserto non è un luogo sicuro... Sarai minacciato da mutanti, umani e altri pericoli, da cui potrai difenderti usando un nutrito arsenale.



Le opzioni di personalizzazione del protagonista sono ancora più ampie e vanno al di là delle semplici modifiche estetiche.



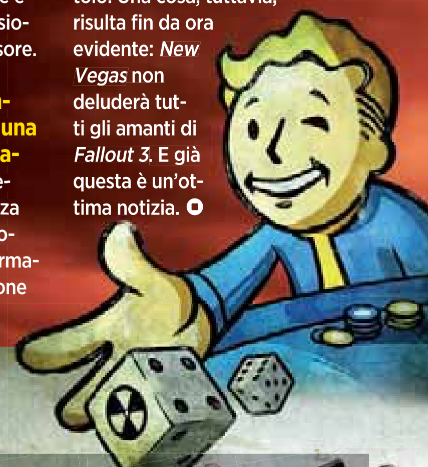
Il sistema di combattimento V.A.T.S. ti permetterà di mirare con precisione. Alcuni nemici, tuttavia, disporranno di armature anche sugli arti.

Viaggiare per il deserto del Mojave non sarà impresa semplice: incontrerai nuovi nemici, tra cui i Gecko, provenienti dai primi episodi della serie, bande pericolose, avventurieri solitari pronti a tradirti alla prima occasione e molte altre minacce più o meno umane. Per fortuna potrai sempre contare sul tuo fedele PipBoy, il computer da polso che permette di gestire mappa, inventario e missioni, e sul sistema V.A.T.S., che ti agevolerà in combattimento congelando l'azione e permettendoti di scegliere dove colpire il nemico. A questi elementi, di fatto già presenti in *Fallout 3*, si aggiungono novità come la possibilità di modificare le armi e creare pozioni e veleni. Bethesda ha perfezionato anche i combattimenti, introducendo la possibilità di puntare con il mirino dell'arma, come in *Call of Duty*, e consentendo una gestione più approfondita degli alleati.

L'esperienza di gioco è molto vicina a quella di *Fallout 3*, ma con un grado di libertà ancora più elevato.

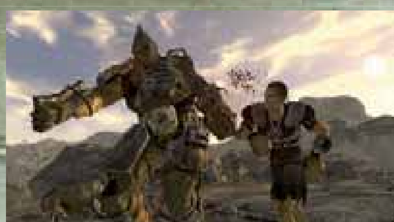
Dopo alcune ore trascorse nelle polverose lande di New Vegas, possiamo dire che l'esperienza di gioco è molto simile a quella di *Fallout 3*, sebbene il grado di libertà concesso sembri ancora più elevato. Anche dal punto di vista tecnico le differenze sono ridotte. Il motore grafico utilizzato è sempre lo stesso, solo ottimizzato per garantire texture e modelli poligonali più dettagliati. Per quanto riguarda la longevità, gli sviluppatori assicurano una mole di contenuti paragonabile a quella di *F3*, ovvero immensa. Solo una prova più approfondita, tuttavia, ci dirà se *New Vegas* è dotato di un'identità propria, o se è soltanto una corposa espansione del suo illustre predecessore.

Sarebbe stato interessante vedere implementata una qualche forma di cooperazione tra giocatori, ma Bethesda ha ribadito la presenza della sola modalità per singolo utente. Non è stata confermata, al contrario, la distribuzione di contenuti scaricabili, ma alla luce delle cinque avventure extra dedicate a *F3*, riesce difficile pensare che non ci sia la volontà di supportare allo stesso modo anche questo nuovo capitolo. Una cosa, tuttavia, risulta fin da ora evidente: *New Vegas* non deluderà tutti gli amanti di *Fallout 3*. E già questa è un'ottima notizia.

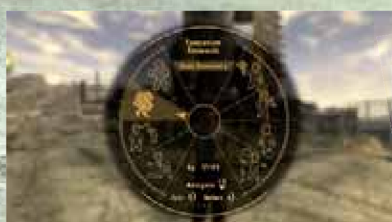


» Una struttura ricca di novità

La struttura di gioco di *New Vegas* ricalca quella di *Fallout 3*, introducendo migliorie tecniche e ludiche, tra cui nuove armi, un maggiore controllo sugli alleati e svariati altri accorgimenti.



PIÙ LIBERTÀ Potrai personalizzare il protagonista con un numero tre volte maggiore di abilità, a cui si aggiungono i tratti distintivi e altri parametri.



GESTIONE DEGLI ALLEATI Grazie a questo menu circolare, impartire ordini ai propri compagni sarà molto più semplice ed efficace.



MODIFICA DELLE ARMI Potrai modificare impugnature, mirini e munizioni, rendendo la tua arma preferita ancora più letale e sofisticata.

Pagina mancante (pubblicità)





Move. Funziona? A meraviglia. Venderà? Probabilmente no...



CONTRO CAMPO

PlayStation Move

In difesa del brutto anatroccolo

Partiamo da un presupposto. Io ho sempre odiato PlayStation Move, e sempre continuerò a detestarlo. Non per la tecnologia in sé (a livello personale, oscilloscopi e accelerometri non mi hanno mai fatto nulla), ma per ciò che rappresenta. Uno strumento del Male, ideato dal Diavolo in persona per costringere noi videogiocatori, e si perdoni il termine, a muovere il culo. E io, come più volte dichiarato su queste stesse pagine, sono un fiero sostenitore dell'Otius Maximus, così come teorizzato dal poeta latino Fiero Massimo Sbraconio nel IV secolo avanti Cristo. Ma a volte, si sa, bisogna essere onesti con sé stessi. E ammettere la realtà. Nel mio caso, la realtà è che Move mi ha sconfitto. Continuerò a detestarlo, sia assolutamente chiaro, ma dopo una lunga prova dell'aggeggio Sony, devo dargli atto di un pregio: ha realmente una ragione di essere, assai più di quanto possa inizialmente sembrare.

Move mi ha convinto per una sua banalissima qualità: semplicemente, funziona. È ergonomico, che per iniziare non dispiace. È tecnologicamente versatile, perché oltre al Move Controller (principale) può contare sul Navigation Controller (secondario) e sulla PlayStation Eye (telecamera con microfono). Ma soprattutto è molto preciso nel rilevamento dei movimenti. Non ripete la storia di EyeToy, che richiedeva di uccidersi per premere un tasto su schermo. Non teme il confronto con il telecomando del Nintendo Wii, in tutto e per tutto meno preciso. È per questo che oggi sono qui, egregio pubblico di nerd, per spiegare a tutti voi perché Move, nonostante le sue qualità, non sarà un successo. Esatto, non lo sarà. Quantomeno, non un successo lontanamente paragonabile al suo ispiratore, il Wiimote di Nintendo.

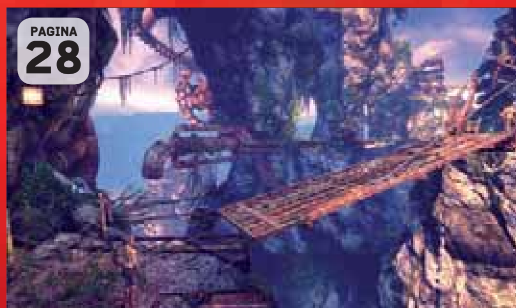
In primo luogo, amici, Move non sarà un successo per il suo design. Non so cosa possa pensarne l'uomo della strada, ovvero tu che leggi, ma io che ho un senso estetico superiore onestamente ritengo Move visivamente opinabile. Un incrocio tecnologico tra una spada laser senza virilità e un enorme cotton fioc per equini, che induce a considerazioni triviali sulla sua forma e sulle sue applicazioni. Ma su questo punto, in tutta onestà, non so dire se in assoluto sia meglio o peggio in ottica vendite.

In secondo luogo, Move non sarà un successo per il suo prezzo. Perché i pack attualmente disponibili non includono nemmeno un gioco. E perché per funzionare richiede anche una telecamera, per non parlare del possibile controller secondario. E quando si parla di denaro non credo servano altre spiegazioni.

Infine, e questo è il motivo più importante, Move non sarà un successo perché Sony non riuscirà a spiegarlo al suo pubblico. Tutti vedono nell'aggeggio Sony un clone del Wiimote, solo da usare nei videogiochi PlayStation 3. Ma Move è qualcosa di assai più evoluto. Non solo perché prevede l'uso del PlayStation Eye, che aggiunge ai giochi la dimensione della realtà virtuale. Ma soprattutto perché, con la sua estrema precisione, si presta ad applicazioni molto più complesse del Wiimote. Se il Wiimote, in questo senso, basa il suo appeal sull'intrattenimento che deriva dal ripetere il gesto virtuale, a volte a prescindere dalla fedeltà del rilevamento, Move può essere usato come una valida alternativa ai controlli convenzionali. Un "Controller+" adatto a svolgere alcune attività più velocemente e più fedelmente, alla luce della sua estrema precisione. In quest'ottica, Move potrebbe diventare l'ideale punto di passaggio tra controller classici e touch screen. Ma Sony riuscirà mai a convincere il suo pubblico?

Qualsiasi cosa riservi il futuro, voglio comunque chiudere questo elogio funebre con una nota di ottimismo. Nell'improbabile evento che Move sia un successo, che nell'universo tutto può accadere, io negherò di aver mai scritto queste righe. E questa pagina si autodistruggerà attraverso un segnale di attivazione remoto. Per me, quindi, tutto andrà nel migliore dei modi. Per quanto riguarda voi, signori, non tenete la rivista in prossimità di oggetti infiammabili. E non comprate Move, ovviamente.

Ivan Fulco


PAGINA 28
ENSLAVED. Tieniti stretti gli amici... e ancora più stretti i nemici.


PAGINA 18
DEAD RISING 2. Sopravvivi all'olocausto zombie più divertente della storia!


PAGINA 40
F1 2010. Tutto il bello della Formula 1 nella tua PS3.

RECENSIONI

Le migliori uscite testate a fondo per te



PlayStation 3

PSP

È TUTTO COLLEGATO

Sparsi tra le pagine di questo numero, trovi i tanti volti del rapporto più o meno problematico del Giappone giocherеccio con sè stesso e con l'Occidente. Nelle news, ad esempio, un Keiji Inafune allegro come Zio Fester suona ancora una volta le campane a morto per gli sviluppatori giapponesi, i quali dopo aver messo le mani in tasca lo cancellano dalla lista degli auguri di Natale. Allo stesso tempo, Inafune si prende le pernacchie collettive dell'universo per aver scelto di far sviluppare *Devil May Cry* agli inglesissimi Ninja Theory, che dal canto loro si prendono i complimenti redazionali per i buoni risultati della loro partnership con i giapponesissimi signori di Namco Bandai. D'altro canto, Inafune ha motivo di credere che la strada di stringere i rapporti con studi occidentali sia quella giusta, visto che gli sconosciuti Blue Castle gli hanno sfornato un SIGNOR gioco come *Dead Rising 2*. Sullo sfondo, l'eterno confronto tra i GdR occidentali come *Fallout New Vegas* e *Atelier Rorona* o *Phantasy Star Portable 2*, e quello tra la concezione del calcio occidentale di *FIFA* e quella nipponica di *PES*. Tutti aspetti interessanti, tutti da seguire su queste pagine.


PAGINA 32
FIFA 11 vs *PES 2011*. Anche quest'anno ti sveliamo quali sono le strategie delle due star che da sempre si contendono la coppa per il miglior gioco calcistico!

I nostri voti

Per valutare i giochi utilizziamo una scala da 0 a 100. Ovviamente, più alto è il voto, migliore è il gioco analizzato. Scendendo nel dettaglio...

0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Insoddisfacente. Alla larga. Difficilmente troverai roba simile sulle nostre pagine...	**Appena sufficiente.** Solo per fan sfegatati.	**Discreto.** Un gioco decoroso, sia pur minato da difetti evidenti.	**Interessante.** Da provare, e non solo per i fan del genere.	**Molto interessante.** Uno dei migliori giochi del suo genere.	**Sensazionale.** Un titolo da avere, a meno che non odi il genere.	**Capolavoro.** Imprescindibile. DEVE essere tuo a ogni costo.


Questo simbolo indica un prodotto consigliato dalla redazione di PlayGeneration.


Questo simbolo indica un prodotto consigliato da PlayGeneration per il rapporto qualità/prezzo.


Il codice di autoregolamentazione PEGI indica l'età consigliata e descrive i contenuti di un gioco mediante questi simboli:
 ETÀ CONSIGLIATA
 CONTENUTI DISCRIMINANTI
 DROGHE
 LINGUAGGIO VOLGARE
 SESSO ESPLICITO


 CONTENUTI VIOLENTI
 GIOCO D'AZZARDO / ETÀ GIOCO IN RETE





Genere
SPARATUTTO
Sviluppatore
DANGER CLOSE/DICE
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Prezzo Limited Edition
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
2,7 GB
Giocatori
1
Online
1-24
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.MEDALOFHONOR.COM



Electronic Arts gioca d'anticipo per garantirsi i favori degli appassionati di sparatutto. Basterà?

CAMBIARE TU NON SAI/TU CHIAMALE SE VUOI/**CITAZIONI**

Medal of Honor

Uscire nel deserto di mattina/dove non si vede a un passo/per ritrovar se stesso. Sparare a un talebano solo/perché è stato un po' scortese.

Il ragazzo è bravo, signora EA, ma non si impegna. Fa il suo compitino in modo decoroso, consegna dopo neanche cinque ore di Campagna, e scappa a giocare *Modern Warfare 2* tutta la giornata. Chiaro che poi i risultati si vedono. E hai voglia a farlo lavorare con il tutor svedese esperto di multiplayer.

Che poi, scherzi a parte, questo *Medal of Honor* non sarebbe neanche male. Il punto è che neanche ci prova, a differenziarsi in qualche modo da *Call of Duty*, ed è inevitabile che si finisca a parlare più di quanto si somigliano i compiti che del fatto che il tutto sia scritto con buona calligrafia. La missione col cecchino e la guida, la difesa disperata con salvataggio all'ultimo secondo, l'infiltrazione notturna, le sequenze "non lasciamo indietro i nostri compagni"... Fatto bene, ma già visto. Col risultato che il gioco scivola via senza lasciare nulla. Cosa dovrebbe salvare il gioco dalla mediocrità, allora? Una sequenza a bordo di un Quad che consiste in un lungo corridoio da percorrere? O forse lo sparatutto su rotaie che è la fase in elicottero? Non scherziamo.

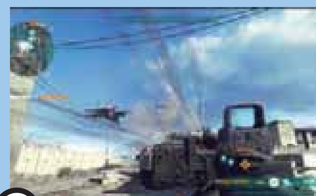
Lo sforzo di raccontare due giorni di ordinaria guerra in Afghanistan dagli occhi di vari soldati d'elite, intendiamoci, è apprezzabile. A differenza di *Modern Warfare*, qui sappiamo chi fa cosa e perché. Ma se il realismo, la verosimiglianza, deve costare ogni parvenza di emozione, ne vale davvero la pena? Se le sparatorie

I protagonisti sono soldati di varie unità d'elite, i cui destini si incroceranno nel finale della storia.

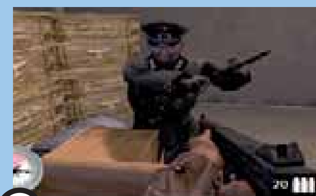
PER QUALCHE **ORA DI GIOCO** IN PIÙ



1 **TIER1.** In sostanza, un time attack in cui uccisioni rapide e precise fruttano secondi extra. Gradevole il concetto, troppo frustrante la realizzazione.



2 **MULTIPLAYER.** Otto mappe, quattro modalità, 24 giocatori, sfide, veicoli e personalizzazione del giocatore. Ne parleremo nel prossimo numero.



3 **EXTRA.** Chi ha preordinato il gioco potrà accedere alla beta di *Battlefield 3*. L'edizione speciale, invece, contiene il remake HD di *MoH Frontline*.



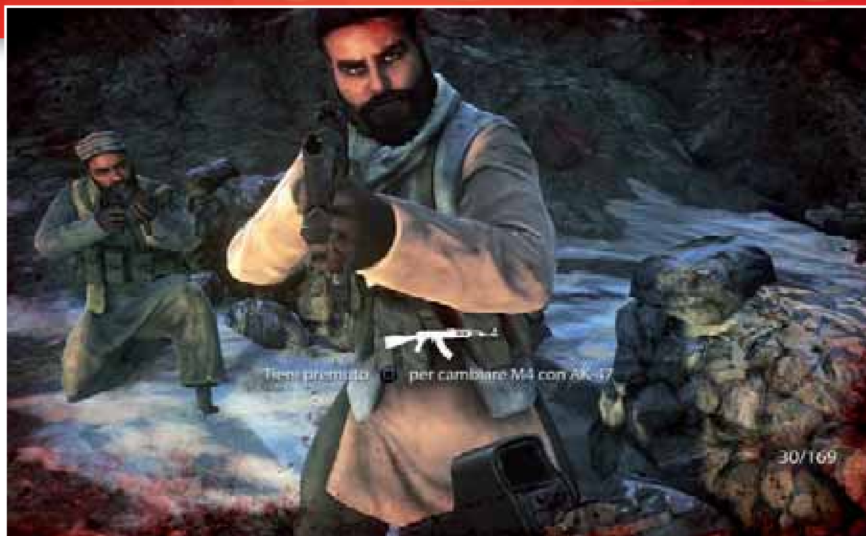
In alcuni livelli sarai a bordo di veicoli come quad o elicotteri d'assalto.



Graficamente, l'aspetto migliore del gioco sono gli effetti di luce, realistici e d'atmosfera.



Non potevano mancare i momenti in cui marcare con il laser i bersagli.



L'IA dei nemici è discreta, ma a differenza di titoli come *Killzone 2*, questo non si traduce mai in scontri realmente interessanti.

UNO **SPARO** DAL PASSATO

Medal of Honor passa alla "guerra moderna" come il trend di mercato impone, ma non dimentica le sue gloriose radici. Nell'edizione speciale del gioco troverai infatti un remake HD dell'ottimo MoH Frontline per PS2, uno dei migliori capitoli della saga. Almeno all'epoca. Se per longevità e spessore il titolo supera tranquillamente il suo "pronipote", grafica e (soprattutto) controlli sono invecchiati davvero male, e a poco valgono la definizione aumentata (modelli e texture sono ormai inguardabili) o il tentativo di offrire uno schema di controllo più

VOTO **71**



RITORNO AL PASSATO. Rivivrai lo Sbarco in Normandia e l'operazione Market Garden in missioni discretamente varie.



SOLO QUI. EA Games non sembra al momento intenzionata a rilasciare il gioco sul PSN.

sono blande sequenze di tiro a segno, a che vale tutto il lavoro di ricerca dietro al gioco? Lascia basiti, inoltre, che il gioco sia tecnicamente un passo indietro persino rispetto a *Bad Company 2*: avendo i talenti di DICE a bordo e il motore Frostbyte 2.0 a disposizione, perché ci sono ancora capanne indistruttibili? Belli gli effetti di luce, bella la resa della luce delle montagne che sfascia gli occhi dei soldati, e anche la modellazione dei personaggi, via. Ma seriamente: tutto qua?

Lo sforzo di raccontare due giorni di guerra con toni più o meno realistici è tra i pochi aspetti apprezzabili.

Sì, tutto qua. Quattro, cinque ore di Campagna, e l'unica cosa che rimane è la modalità Tier1, ovvero una prova a tempo sui singoli livelli in cui ogni errore, ogni colpo fortunato del nemico, costa un luuungo caricamento. Con livelli da 20-25 minuti e il livello di difficoltà settato automaticamente al massimo, questo vuol dire che la prima volta che prenderai un colpo in fronte a due metri dalla fine imparerai a imprecare in arabo e pashto e lascerai perdere. Intendiamoci: sappiamo bene tutti che questo tipo di giochi vive o muore per il suo multiplayer, e le impressioni della beta sono anche buone, con il suo ritmo a metà tra la frenesia di *CoD* e la tattica di *Bad Company*. DICE ha anche promesso che i difetti evidenziati dalla beta sono stati corretti, quindi non vediamo l'ora di giocare il multi a fondo e nel caso tornare sul voto tra un mese. Ma rimane il fatto che, nel valutare il gioco in base alla sua modalità in singolo, si arriva a stento alla sufficienza.

GIUDIZIO

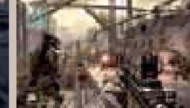
» PREGI
La piacevole sensazione di realismo delle sparatorie, qualche momento ben riuscito.

» DIFETTI
Scarno, poco originale, azione mai davvero intensa. Eccessivamente breve.

Ti piacerà + di... ROGUE WARRIOR



Ti piacerà − di... COD MODERN WARFARE 2



69	**» GRAFICA** Discretamente pulita, ma mai d'impatto. Tearing e fluidità a singhiozzo.
72	**» SONORO** Doppiato discretamente in italiano, ma tradotto in modo pedestre.
68	**» DIVERTIMENTO** Campagna scarna e mai davvero interessante. Modalità Tier1 frustrante.
63	**» LONGEVITÀ** Bassa persino per il genere. Rigiocabilità inesistente ed extra scarsi.
VOTO 68	La speranza è che il multiplayer dia un senso al gioco, perché nel valutare il single player non lo abbiamo trovato.



In alcuni livelli avrai la possibilità di adottare tattiche stealth, scivolando nel buio ed eliminando i nemici in silenzio.



Il cecchinaggio a lunga distanza è limitato a livelli specifici. Nel resto del gioco, gli scontri saranno a medio o corto raggio.







Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
NINJA THEORY
Produttore
NAMCO BANDAI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 64,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
826 MB
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
IN PUNTI PRECISI
Sito Web
ENSLAVED.IT.NAMCOBANDAIGAMES.EU/



■ *Enslaved* è un action adventure creato dagli autori di *Heavenly Sword*, nel quale dovrai scortare e proteggere la tua compagna di viaggio.

FINCHÈ **MORTE** NON VI SEPARI...

Enslaved: Odyssey to the West

In un futuro devastato dalla guerra, due schiavi fuggitivi intraprendono un viaggio senza ritorno, verso la libertà... o la morte.

La mezza delusione di *Heavenly Sword*, un action del 2007 tecnicamente e narrativamente magnifico ma ricco di difetti, ha spinto Ninja Theory a fermarsi e riflettere. Ci sono infatti voluti tre anni per completare *Enslaved*, un'avventura che abbiamo tenuto d'occhio, non senza un po' di sana diffidenza, fin dall'annuncio.

I protagonisti dell'odissea del titolo sono Monkey e Trip, una coppia di schiavi in fuga da una nave controllata da robot. Peccato che Trip non si fidi di Monkey, e che lo abbia costretto a indossare una fascia che le permette di controllarlo e, eventualmente, di ucciderlo nel caso lei dovesse perdere la vita. Legato suo malgrado alla ragazza, Monkey è quindi costretto a scortarla nel suo viaggio verso casa attraverso una New York devastata dalla guerra, in cui la natura si è riappropriata di strade e palazzi ricoprendoli di verde. Grosso, solitario e brusco lui, fragile e indifesa lei, sembrerebbero a una coppia male assortita, in cui Trip è solo un peso morto.

Le cose, però, non stanno esattamente così: la fanciulla ha un asso nella manica, rappresentato dalla sua abilità con la tecnologia. Non potrai controllarla direttamente, ma attraverso un menu accessibile con **L1** potrai chiederle di curarti o attirare su di sè l'attenzione dei nemici per un tempo limitato, dandoti il tempo di avvicinarti a loro o muoverti per lo scenario senza rischiare la pelle. E ti accorgerai di quanto ti sia utile già alla prima sezione che sarai costretto ad affrontare senza di lei...



■ Monkey e Trip sono i protagonisti di *Enslaved*. Il loro rapporto non inizia esattamente con il piede giusto...

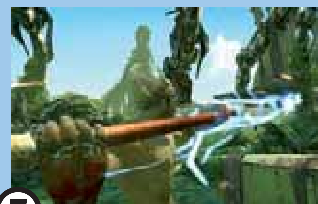
» DAGLI ALLO SCHIAVISTA!



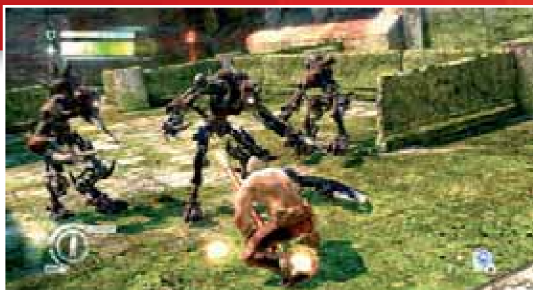
1 **COMBO.** Potrai mettere a segno vari tipi di colpi, combo e attacchi di eliminazione, che potrai migliorare nel menu di Trip.



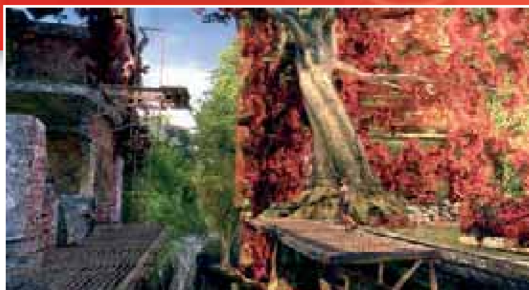
2 **FERMO LÀ.** Accumula l'energia del bastone e rilasciala per stordire i nemici e ottenere il tempo di mettere a segno colpi decisivi.



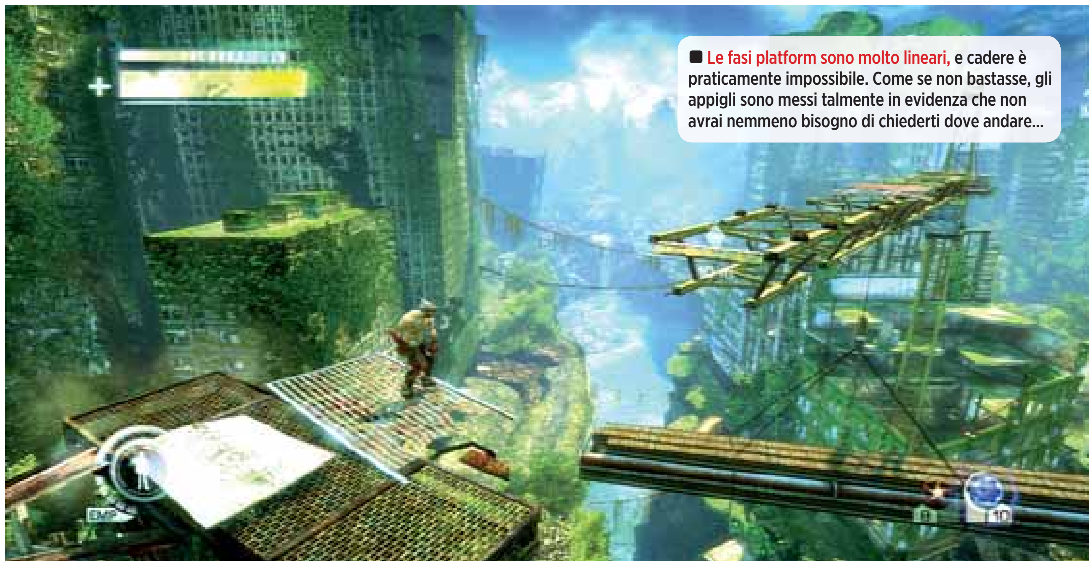
3 **SPARA.** Due i tipi di munizioni a disposizione di Monkey, quelle esplosive e quelle stordenti. Sono poche, quindi usale con attenzione.



Monkey e Trip sono in fuga da una nave di schiavisti. La tua missione è accompagnare la ragazza al suo villaggio, proteggendola lungo il cammino.



Trip sarà (quasi) sempre al tuo fianco. Non puoi controllarla, ma le sue conoscenze tecnologiche ti saranno molto, molto utili...



Le fasi platform sono molto lineari, e cadere è praticamente impossibile. Come se non bastasse, gli appigli sono messi talmente in evidenza che non avrai nemmeno bisogno di chiederti dove andare...





Il gioco offre una buona varietà nelle meccaniche. L'esplorazione pecca di eccessiva linearità e, nel caso delle fasi platform, di facilità (salvo limiti di tempo), ma è punteggiata da frequenti dialoghi che alleggeriscono il compito e permettono di conoscere i protagonisti senza interrompere l'azione: stesso discorso per gli enigmi ambientali, poco impegnativi ma divertenti. Per la maggior parte del tempo, però, sarai impegnato a combattere brandendo l'unica arma a disposizione di Monkey, un bastone. Ti sembra poco? Ti sbagli: è un concentrato di tecnologia con diverse possibilità offensive, che ti saranno utili soprattutto negli scontri con i boss. In questi frangenti ti tornerà utile anche la Nuvola, una sorta di disco di energia fluttuante che permette a Monkey di spostarsi con rapidità: gli scontri in cui dovrai utilizzarla sono i più emozionanti del gioco.

I protagonisti di *Enslaved* dovranno collaborare per sfuggire alle grinfie di un misterioso gruppo di robot schiavisti.

Il motore grafico del gioco è l'Unreal Engine 3, e nonostante l'età e i ben noti problemi tecnici, (in particolare sulle texture), Ninja Theory è riuscita tutto sommato a fare un ottimo lavoro: gli scenari sono magnifici, ricchi di colori e di dettagli e con elementi distruttibili, e i personaggi sono ben modellati e animati (Monkey è "interpretato" da Andy "Gollum" Serkis). Da segnalare, purtroppo, qualche rallentamento nei momenti in cui lo schermo è più affollato e una telecamera non sempre collaborativa. Ma in 10 ore di emozionante avventura, finirai con il perdonare, almeno in parte, anche questi difetti.



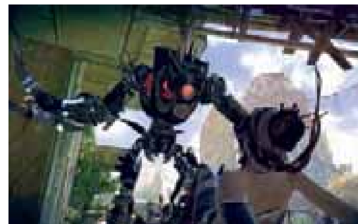
Le tecniche mortali non solo sono spettacolari, ma possono avere spesso effetti interessanti da sfruttare con un minimo di tattica.



Potrai controllare dei veicoli in alcune fasi, ma si tratterà sempre di gestire le armi mentre Trip si occupa di guidare.

» COLLABORA PER SOPRAVVIVERE

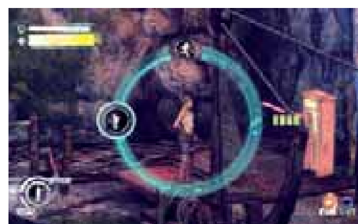
Puoi controllare soltanto Monkey, ma l'apporto di Trip è comunque fondamentale per riuscire a sopravvivere.



PROTEGGI TRIP. Se lei muore, muori anche tu. Tienila d'occhio e proteggila da qualsiasi minaccia.



DISTRAILO! Un metodo efficace per avanzare è distrarre il nemico mentre Trip si muove. Lei può restituirti il favore.



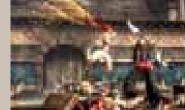
ORDINI. Oltre a distrarre il nemico, Trip può avanzare, azionare leve, curarti o potenziarti. Il menu viene gestito con L1.

GIUDIZIO

» PREGI
Vario, divertente, accessibile e longevo. I personaggi hanno un carisma immediato.

» DIFETTI
Talvolta troppo facile e limitato. Qualche problema tecnico dovuto al motore.

Ti piacerà + di... **HEAVENLY SWORD**



Ti piacerà − di... **UNCHARTED 2**



85	**» GRAFICA** Personaggi eccellenti, scenari d'impatto. Texture "a singhiozzo".
89	**» SONORO** Ben doppiato in italiano... ma vale la pena ascoltare la voce di Andy Serkis.
87	**» DIVERTIMENTO** Piattaforme troppo "guidate". Enigmi e combattimenti ben fatti.
89	**» LONGEVITÀ** Circa 10 ore, parecchio rispetto alla media, ma poco rigiocabile.
VOTO 87	Un'avventura che ha la varietà e il carisma dei personaggi come maggiori pregi, nonostante qualche limite di troppo.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)







Genere
SPORT
Sviluppatore
EA CANADA
Produttore
EA SPORTS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-7
Online
1-22
Salvataggi
PUNTI PREDEFINITI
Sito Web
WWW.EA.COM/IT/CALCIO/FIFA



FIFA 11 ripropone tutti gli elementi cardine della serie, con novità che riguardano sia il parco opzioni che la struttura di gioco.

DI NUOVO IN CAMPO, TRA **NOVITÀ** E TRADIZIONE

FIFA 11

La nuova edizione di *FIFA* inizia la stagione con più di una novità di mercato, e la solidità di sempre. Sarà una vittoria per EA Sports?

Migliorare un titolo già ottimo, in cui struttura di gioco e realizzazione tecnica si attestano su livelli d'eccellenza, non è semplice. L'impresa è tuttavia riuscita a EA Sports che, con *FIFA 11*, è riuscita a offrire un pacchetto più completo che mai.

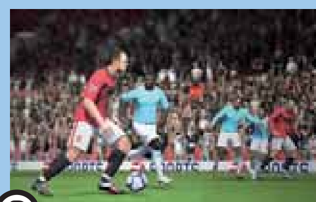
Partendo dalle notevoli basi di *FIFA 10*, il team di EA Canada ha rifinito la meccanica di gioco, potenziato le animazioni e migliorato il settore opzioni, con un lavoro di cesello tanto preciso quanto riuscito. La musica suonata dal comitato di benvenuto, dopo il veloce caricamento iniziale, è quella che tutti ormai conoscono: centinaia di squadre (oltre 500 tra club e nazionali) e migliaia di giocatori ti attendono, pronti a essere utilizzati in competizioni di varia natura. I campionati ufficiali (oltre 30, con categorie inferiori per le nazioni più importanti), le coppe e gli incontri amichevoli sono affiancati da una rinnovata modalità Carriera, che permette di interpretare il ruolo di un calciatore, di un manager o di un calciatore/manager e di gestire la tua squadra preferita in ogni aspetto di gioco. Inoltre, per la prima volta nella serie, sarà possibile prendere il controllo del portiere e replicare le gesta dei più famosi e spericolati estremi difensori, anche grazie a una serie di comandi de-

Anche quest'anno sarà Giorgio Chiellini, difensore della Juventus e della nazionale, il testimonial italiano di *FIFA*.

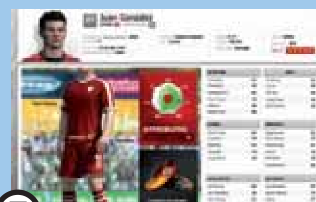
UN **CAMPIONE** IN OGNI ZONA DEL CAMPO



1 **OPZIONI.** La gamma di opzioni a disposizione è particolarmente ampia e spazia dalle partite amichevoli alla gestione completa di una squadra.



2 **IN CAMPO.** La meccanica di gioco è stata raffinata con numerose piccole migliorie nel sistema di controllo e nella fisica dei giocatori.



3 **NOVITÀ.** Il Creation Centre permette di dare vita alla propria squadra dei sogni. Per la prima volta nella serie è possibile controllare il portiere.



Il numero di squadre disponibili è veramente impressionante e comprende sia club che nazionali di tutto il mondo.



Le stelle più famose sono identiche alle controparti reali. I giocatori meno celebri invece rimangono piuttosto anonimi.



Molte piccole modifiche alla meccanica di gioco hanno reso gli incontri ancora più coinvolgenti e realistici.





dicati che svolgono alla perfezione il proprio compito. Altra interessante novità è il Creation Centre, una vera e propria base operativa nella quale utilizzare una serie di editor per dare vita a calciatori e a squadre, per poi condividere le proprie creazioni con altri giocatori.

Una volta scesi in campo si viene colti da una sensazione di familiarità, visto che la meccanica di gioco non ha subito clamorosi stravolgimenti rispetto al passato. Sono sufficienti tuttavia poche partite per accorgersi di alcune differenze, miglioramento dell'intelligenza artificiale e della fisica dei contrasti in primis, e per notare come questi cambiamenti abbiano giovato allo scorrere della manovra. Passaggi, movimenti, tiri e interventi difensivi si susseguono con totale e piacevolissima fluidità, anche grazie a una realizzazione tecnica di ottimo livello. Apprezzabile come sempre l'accompagnamento sonoro (ampiamente personalizzabile), buone le animazioni, rivedibili alcuni modelli dato che, malgrado il fantomatico Personality+ (un sistema che dovrebbe riprodurre nelle fattezze e nelle movenze tutti i giocatori presenti), solamente i campioni più famosi sono simili alle controparti reali, mentre i peones rimangono manichini anonimi. Un difetto comunque sopportabile e che non inficia la giocabilità del miglior titolo del genere disponibile su PS3.

FIFA 11 ripropone e potenzia tutte le caratteristiche che hanno decretato il successo della serie.



Tramite il Creation Centre è possibile dare vita alla propria squadra via computer e poi farla scendere in campo su PlayStation 3.



Se musiche ed effetti non dovessero soddisfarti, potrai importare brani ed effetti sonori per accogliere gli avversari a suon di pernacchie.

» IL DURO LAVORO DELL'ESTREMO DIFENSORE

Una delle principali novità di *FIFA 11* è la possibilità di vestire i panni di un portiere e di controllarlo nel corso di una partita.



CARRIERA E ONLINE. Potrai utilizzare il portiere sia in modalità Carriera che nelle sfide online, da quest'anno disponibili in 11 contro 11.



IN PARTITA. Utilizzando una inquadratura da dietro la porta, potrai controllare l'estremo difensore in ogni suo movimento.



I COMPAGNI. In fase di possesso palla potrai, mediante appositi comandi, suggerire ai tuoi compagni che giocate eseguire.

GIUDIZIO

» PREGI

Giocabiiità immensa e gran numero di opzioni. Interessante la carriera da portiere.

» DIFETTI

I modelli dei giocatori, soprattutto di quelli meno celebri, potevano essere più curati.

Ti piacerà di... **FIFA 10**



Ti piacerà di... **PES 2011**



90	**» GRAFICA** Ottime animazioni e ambienti di gioco molto curati. Rivedibili alcuni modelli.
91	**» SONORO** Telecronaca curata e pertinente. Possibilità di importare brani ed effetti.
95	**» DIVERTIMENTO** Il massimo per un appassionato. Realismo e divertimento allo stato puro.
94	**» LONGEVITÀ** Gran numero di opzioni e di modalità, sia in singolo che in modalità Online.
VOTO 94	*FIFA 11* riesce nell'impresa di migliorare ulteriormente una formula già vincente. Il top della categoria.





3

Genere
SPORT
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
KONAMI
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-7
Online
1-8
Salvataggi
PUNTI PREDEFINITI
Sito Web
WWW.KONAMI-PES2011.COM/



Il team capitanato da Seabass ha operato alcune modifiche strutturali per offrire maggiore giocabilità e realismo.

L'**EVOLUZIONE** DEL CALCIO "MADE IN JAPAN"

PES 2011

Il classico Konami deve affrontare una nuova stagione contro un avversario indomito. Una sfida all'ultimo colpo, tra due maestri del genere.



Come già accaduto nelle ultime due edizioni, sarà Lionel Messi il testimonial mondiale di *Pro Evolution Soccer 2011.*

Per anni dominatore incontrastato della scena calcistica su console, *Pro Evolution Soccer* ha avuto negli ultimi anni vita dura, grazie alle ottime prestazioni di *FIFA*. Dopo aver vinto di misura, e non senza polemiche, la sfida del 2010, il titolo Konami torna in campo per il suo match più difficile.

PES 2011 **offre diverse modifiche** rispetto al capitolo precedente, sia per quanto riguarda la meccanica di gioco che per la realizzazione tecnica. La presenza di una barra per la calibrazione della potenza dei passaggi e la possibilità di configurare alcune finte associandole alla levetta destra si affiancano alle migliorie nei modelli dei giocatori e nelle animazioni per dare vita a una struttura più convincente, in cui lo scorrimento della manovra avviene con discreta fluidità e con una buona dose di realismo. L'impressione che diversi difetti del passato siano stati risolti è confermata anche dopo lunghe sessioni, per quanto permangano ancora alcuni problemi che rendono l'esperienza di gioco leggermente meno coinvolgente. Alcuni movimenti sono troppo macchinosi e l'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU non convince appieno: i portieri alternano interventi miracolosi a papere colossali, mentre gli avversari, poco reattivi

TORNEI PER **TUTTI I GUSTI**



1 **TROFEI UFFICIALI.** La Champions League e la Coppa Libertadores sono presenti in versione ufficiale. Mancano le licenze di numerosi campionati.



2 **THE MASTER.** Oltre ad essere disponibili in singolo, per la prima volta il Campionato Master approda anche online.



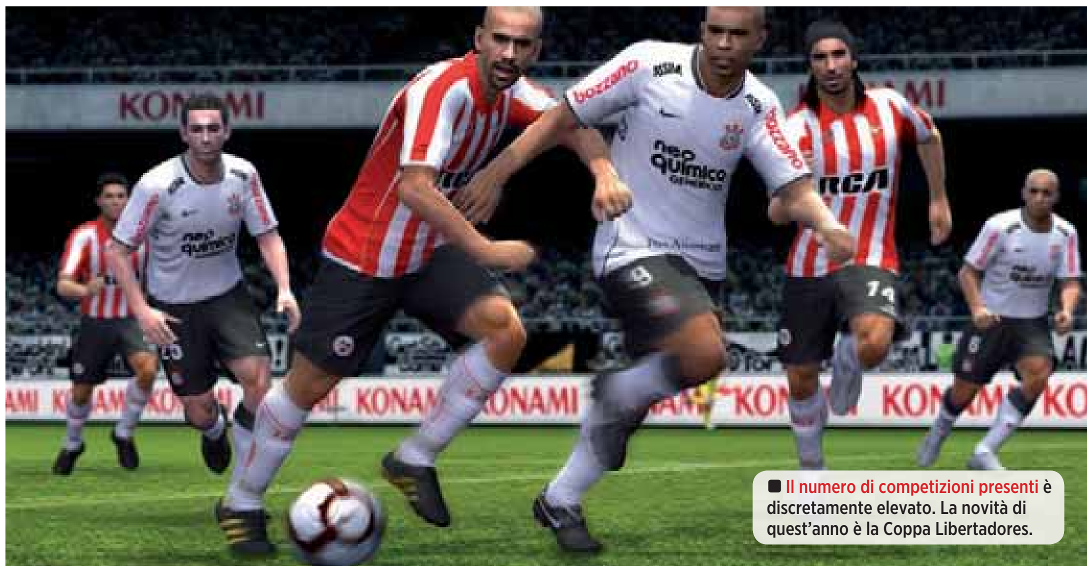
3 **MULTIGIOCATORE.** Chi ama sfidare i propri amici sia offline che online, potrà prendere parte a incontri per un massimo di otto giocatori.



Il multiplayer è uno degli aspetti in cui il calcio Konami soffre maggiormente il confronto con il rivale EA, che offre sfide 11 contro 11.

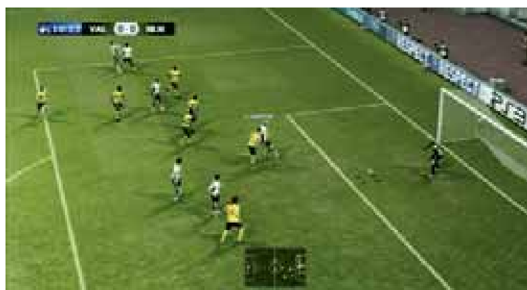


Il nuovo sistema di passaggio permette di dosare con assoluta precisione la potenza di ogni giocata, con risultati incredibili.



Il numero di competizioni presenti è discretamente elevato. La novità di quest'anno è la Coppa Libertadores.





nelle giocate sugli esterni, permettono di esibirsi in lunghe sgroppate solitarie sulle fasce senza opporre resistenza.

Se la struttura di gioco mostra passi in avanti rispetto alla passata edizione, discorso analogo può essere fatto per quanto riguarda il parco opzioni e il comparto licenze. Pur non raggiungendo i livelli di *FIFA*, che offre un numero di squadre e di campionati smisurato, *PES 2011* garantisce una discreta varietà di compagini, alcune in versione ufficiale, altre con i nomi di fantasia a cui gli appassionati della serie sono ormai abituati. Ricca e variegata anche la gamma di modalità, che comprende tornei e coppe personalizzabili; l'opzione Diventa un Mito, in cui seguire la carriera del proprio campione virtuale; il multigiocatore per un massimo di otto utenti umani (quattro contro quattro online) e il Campionato Master che, per la prima volta, sarà affrontabile anche in Rete.

***PES 2011* mostra evidenti migliorie nella meccanica di gioco, pur con qualche lacuna nell'intelligenza artificiale.**

Pur uscendo quest'anno sconfitto dal confronto con *FIFA 11*, *PES 2011* merita più di un plauso. Dopo lunghi anni di immobilità, la saga Konami tenta finalmente la via del rinnovamento, e nonostante non si tratti di un processo indolore, la direzione sembra già quella giusta. In sintesi, un prodotto di ottima fattura, decisamente godibile e ricco di spunti di notevole interesse.



I replay e le sequenze di intermezzo permettono di apprezzare la cura dei modelli dei giocatori. Buone anche le animazioni.



Nell'editor sarà possibile modificare anche l'aspetto degli stadi, utilizzando elementi grafici tratti da famosi titoli Konami.

» AL CONTROLLO DELLA SITUAZIONE

Il sistema di controllo di *PES 2011* unisce elementi tradizionali ad alcune novità studiate per incrementare il livello di realismo.



PASSAGGI. Una barra di energia permette di impostare liberamente la potenza dei passaggi rasoterra, dei lanci e dei filtranti.



FINTE. È possibile impostare alcune finte predefinite da eseguire in partita mediante il movimento della levetta destra.



TIRO. La meccanica di tiro non ha subito invece alcuna variazione, anche se è leggermente più semplice segnare in pallonetto.

GIUDIZIO

» PREGI

Apprezzabile realizzazione tecnica, ottimo sistema di passaggi, notevole giocabilità.

» DIFETTI

IA degli avversari e dei portieri rivedibile. Online da potenziare.

Ti piacerà + di... **PES 2010**



Ti piacerà – di... **FIFA 11**



91	**» GRAFICA** I giocatori sono riprodotti con estrema fedeltà. Migliorabili le animazioni.
90	**» SONORO** La coppia Pardo-Altafini commenta con precisione ogni fase di gioco.
91	**» DIVERTIMENTO** Struttura che unisce realismo e giocabilità. Rivedibile la IA.
92	**» LONGEVITÀ** Un buon numero di competizioni. L'online merita un potenziamento.
VOTO 91	Pur non raggiungendo i livelli di *FIFA 11*, *PES 2011* offre una giocabilità invidiabile e a una realizzazione tecnica di ottimo livello.





Genere	AZIONE
Sviluppatore	TEAM TACHYON
Produttore	TECMO KOEI
Uscita	DISPONIBILE
Prezzo	€ 59,90
Testi	ITALIANO
Parlato	INGLESE
Risoluzione massima	720P
Installazione	NO
Giocatori	1
Online	1-10
Salvataggi	AUTOMATICI
Sito Web	WWW.QUANTUMTHEORYGAME.COM



Tecmo Koei porta su PS3 la sua "non troppo personale" interpretazione dei giochi in stile *Gears of War*.

NIENTE DI NUOVO SUL FRONTE DEGLI ACTION GAME

Quantum Theory

Un eroe pronto a tutto, un'orda di demoni che minaccia l'umanità, piombo a volontà. Il trionfo dell'originalità...

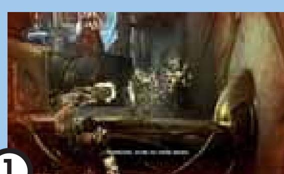
Con il successo di *Gears of War*, il mercato è stato via via inondato da titoli i cui ingredienti principali sono protagonisti "superpompati" e meccaniche "nasconditi e spara". Se alcuni giochi, primo fra tutti *Uncharted*, hanno raffinato la formula, altri si sono limitati a fare un mesto copia e incolla dei suoi aspetti più vistosi. Purtroppo, *Quantum Theory* è tra i secondi...

In un mondo a metà tra il fantasy e il futuristico, un guerriero di nome Syd deve trovare la cura per una misteriosa malattia. Trama minimale, e azione solo poco più profonda: armi e sistema di copertura tentano maldestramente di copiare quello di *Gears of War*, finendo per riprodurne solo i lati negativi (soprattutto la "pesantezza" dei controlli) e dando al tutto un che di "già visto". Le uniche note originali sono costituite dall'originale stile grafico (agli infetti deve piacere molto l'Art Noveau...) e dalle "dinamiche di coppia" tra i protagonisti. Nel corso del gioco, infatti, sarai accompagnato dall'agile Filena, che potrai lanciare contro i nemici per stordirli ed eseguire spettacolari combo. Dettagli che purtroppo non bastano a bilanciare un comparto tecnico discutibile, la scarsa originalità, e scelte assurde (due protagonisti, ma niente coop). Solo per maniaci del genere in crisi di astinenza da piombo.

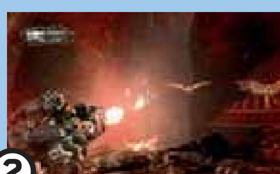
In *Quantum Theory* vestirai i panni di Syd, un misterioso soldato del quale poco a poco scoprirai il passato.

COME SOPRAVVIVERE AI **DEMONI**

Gli ingredienti base del gioco sono il sistema di copertura e l'uso delle tecniche di coppia. Il primo è fondamentale contro i nemici minori, numerosi ma non troppo scaltri, e il secondo contro i boss, che vanno storditi "a colpi di Filena" per evidenziarne i punti deboli...



1 **STAI GIÙ.** Per sopravvivere alle orde nemiche impara a usare le coperture. I nemici si scoprono tutti cecchini, se rimani allo scoperto...



2 **TEMPO!** In alcune sezioni, lo scenario muterà di colpo, e dovrai saltare tra piattaforme fluttuanti. Peccato sia un elemento poco sfruttato.



Nonostante la presenza di due protagonisti, è inspiegabilmente assente una modalità cooperativa.



Il multiplayer manca di mordente e di un qualsiasi spunto originale. Difficile che rimanga popolata a lungo.

GIUDIZIO

» PREGI
Esteticamente ha i suoi momenti, ma il comparto tecnico non lo sostiene. Qualche boss diverte.

» DIFETTI
Manca un qualsiasi spunto originale, controlli farraginosi, tecnicamente mediocre, multi scarno.

69	**» GRAFICA** Esteticamente interessante, ma tecnicamente spesso è troppo povero.
77	**» SONORO** Colonna sonora piacevole, effetti discreti. Doppiaggio in inglese.
69	**» DIVERTIMENTO** Le prime ore non sono male. Poi noia e prevedibilità dilagano.
79	**» LONGEVITÀ** La Campagna è più lunga della media, ma il multiplayer è banalissimo.
VOTO 69	Passi per la mancanza di originalità, ma se proprio si vuole copiare, bisogna almeno farlo con un minimo di perizia in più.

Pagina mancante (pubblicità)





12

Genere
AZIONE/VOLO
Sviluppatore
UBISOFT ROMANIA
Produttore
UBISOFT
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
5 GB
Giocatori
1
Online
1-8
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
HTTP://HAWXGAME.IT.UBI.COM



Tom Clancy's H.A.W.X. 2 ripropone le caratteristiche peculiari del primo episodio aggiornandole con alcune novità.

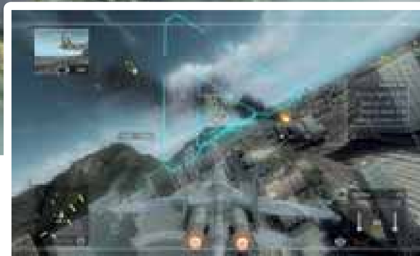
COMBATTIMENTI A **DIECIMILA METRI**

Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Ubisoft e Tom Clancy tornano insieme per una nuova avventura ad alta quota...

A circa diciotto mesi dalla sua prima avventura, lo squadrone *H.A.W.X.* (acronimo di High Altitude Warfare eXperimental) torna con una nuova missione che, nella tradizione delle opere di Tom Clancy, si dipana tra intrighi internazionali e situazioni dall'elevato tasso adrenalinico. Ancora una volta ti troverai a pilotare diversi modelli di caccia in un titolo che unisce elementi arcade e simulativi per dare vita a una struttura di gioco discretamente coinvolgente. Le diciannove missioni che compongono la modalità Campagna offrono alcune interessanti varianti rispetto al primo capitolo della serie, con sequenze di decollo e atterraggio, rifornimenti in volo, fasi alla guida della torretta di un AC-130 oppure ai comandi di droni da ricognizione che si alternano al più classico dog-fighting.

Malgrado la presenza di differenti modalità di gioco cooperative e competitive e di una realizzazione tecnica apprezzabile, *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* non convince pienamente. I tentativi di aumentare la varietà si scontrano con una struttura che deve fare i conti con gli innegabili limiti dei suoi protagonisti, ovvero dei caccia da combattimento. Il risultato è un titolo gradevole, appassionante nelle prime fasi, ma alla lunga ripetitivo e prevedibile.



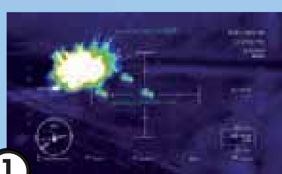
Le differenti opzioni multiplayer sono un diversivo interessante una volta completata la campagna in singolo.



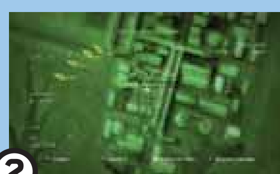
La realizzazione tecnica si mantiene su buoni livelli sia per quanto riguarda i modelli degli aerei che le ambientazioni.

» MISSIONI PER TUTTI I **GUSTI**

Nel corso di *Tom Clancy's H.A.W.X. 2* parteciperai a missioni di differente natura, da solo o in compagnia.



1 **COMBATTIMENTI.** A bordo di un caccia o controllando una torretta di un AC-130 dovrai affrontare decine di velivoli nemici.



2 **RICOGNIZIONE.** Controllando un drone da ricognizione ti troverai coinvolto in missioni in cui dovrai esaminare edifici nemici.

Sono disponibili diversi modelli di aerei, come l'AC-130, l'F16 Fighting Falcon, l'F-22 Raptor e l'A-10 Thunderbolt II.

GIUDIZIO

» PREGI
Buona realizzazione tecnica. Divertente nelle prime fasi di gioco.

» DIFETTI
Struttura alla lunga ripetitiva. Non particolarmente difficile.

86	**» GRAFICA** Molto curati i modelli degli aerei. Di buona fattura anche le ambientazioni.
83	**» SONORO** Effetti sonori e accompagnamento musicale adeguati a ogni situazione.
79	**» DIVERTIMENTO** Coinvolgente nelle prime fasi, perde smalto con il passare del tempo.
77	**» LONGEVITÀ** La Campagna non è molto complessa. Apprezzabili le opzioni multiplayer.
VOTO 79	**Un titolo discreto, che risente purtroppo di una struttura di gioco non particolarmente varia. Valido il multiplayer.**

Pagina mancante (pubblicità)







3+

Genere
GUIDA
Sviluppatore
INTERNO
Produttore
CODEMASTERS
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 69,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1-8
Online
1-12
Salvataggi
DOPO OGNI GARA
Sito Web
HTTP://WWW.FORMULA1-GAME.COM/



Questa realistica simulazione di guida si avvale della licenza ufficiale dell'attuale stagione di Formula 1.

RIPORTA LA **FERRARI** SUL TETTO DEL MONDO

F1 2010

Il campionato mondiale di F1 non è mai stato così combattuto. Se vuoi accompagnare Alonso nella sua rimonta, questo è il gioco che fa parte.

Il passaggio della licenza ufficiale di Formula 1 da Sony a Codemasters ha improvvisamente riacceso le speranze degli appassionati, che attendevano da più di tre anni una simulazione dedicata a questo sport. Una lunga attesa senza dubbio ripagata dall'ultima fatica della software house inglese, che ha realizzato un prodotto forse non perfetto, ma dotato di una solida realizzazione tecnica e di un elevato livello simulativo.

Potendo contare sulla licenza ufficiale FIA, il gioco include tutti i circuiti, le auto e le scuderie della stagione in corso. L'assoluta fedeltà alle competizioni reali riguarda ogni minimo dettaglio, coinvolgendo perfino aspetti finora trascurati come le interviste al termine della gara, dove le tue risposte ai giornalisti andranno a influenzare il rapporto con le altre squadre. Anche le opzioni di gioco non deludono in quanto a completezza, offrendo gare singole da affrontare al volante di una delle oltre venti vetture disponibili, prove a tempo (anche in multiplayer locale, alternandosi al controller), multiplayer online (12 giocatori) e via LAN (2 giocatori). Il cuore del gioco, tuttavia, è la modalità Carriera, nella quale partirai dalle squadre minori nel tentativo di farti notare, stagione dopo stagione, dai top te-

Sono presenti tutte le auto e i circuiti ufficiali. Ovviamente non mancano le Ferrari di Alonso e Massa.

VIVI TUTTE LE **EMOZIONI** DELLA PISTA



1 **LICENZA UFFICIALE.** Sono presenti tutti i 19 circuiti di questa stagione. Ogni elemento dei tracciati è stato ricreato con la massima fedeltà.



2 **CONTROLLO TOTALE.** La risposta delle vetture è molto realistica, e il livello di simulazione è ampiamente personalizzabile.



3 **TUTTI IN PISTA.** Nelle modalità multiplayer, puoi sfidare un amico via LAN oppure competere con altri 11 giocatori online.



Se il realismo ti sembra eccessivo, puoi ridurlo attivando aiuti alla guida come la traiettoria ottimale o il cambio automatico.



Ogni gran premio include anche prove libere e qualifiche. Se preferisci, puoi passare direttamente alla gara.



Il comportamento delle monoposto è assolutamente realistico e convincente. Restando in scia troppo a lungo il motore si surriscalderà.





am della F1. Ogni stagione è composta da 19 gran premi, a loro volta suddivisi in prove libere, qualifiche e gara.

Il fascino di *F1 2010* va al di là della semplice licenza, e risiede nell'appagante modello di guida simulativo.

Una volta scesi in pista, stupisce l'elevato livello di realismo raggiunto sia nella fisica delle auto (comunque regolabile tramite aiuti alla guida) che nella riproduzione delle condizioni ambientali. Le escursioni fuori pista sporcano gli pneumatici, compromettendone l'aderenza, mentre gareggiare sul bagnato influisce tanto sulla visibilità quanto sulla maneggevolezza. Il realismo è tale da coinvolgere anche sfumature tecniche come il surriscaldamento del motore quando si entra in scia a un avversario. I danni alle vetture sono presenti, sebbene le collisioni tra le stesse non restituiscano la giusta percezione di peso e fisicità. Convincente, al contrario, la sensazione di velocità offerta dal motore grafico EGO, il cui utilizzo ha permesso di ottenere un elevato livello di fedeltà sia nella riproduzione delle monoposto che dei circuiti, seppure al costo di alcuni sporadici cali di fluidità.

***F1 2010* è la migliore simulazione di Formula 1** dai tempi dei gloriosi titoli realizzati da Bizarre Creative per PSone. Il suo principale pregio è la cura posta nel ricreare l'elettrizzante atmosfera di questa competizione sia dentro che fuori la pista, a cui si aggiungono una realizzazione tecnica solida e la completezza di opzioni che è lecito attendersi da una simulazione di guida moderna.



Una volta ai box potrai mettere a punto la monoposto e consultare informazioni come i tempi degli avversari o le previsioni meteo.



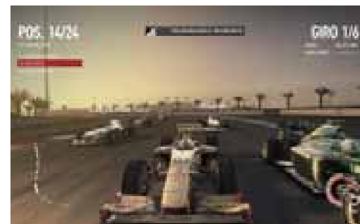
Sei uscito di pista? Con l'opzione "Flashback" puoi riavvolgere l'azione e porre rimedio all'errore.

» UNO STRATEGA AL MURETTO

Sfrutta le complete opzioni di personalizzazione della tua auto per permettere al motore di dare il massimo in ogni gara.



MESSA A PUNTO. Modifica l'altezza degli alettoni e delle sospensioni per favorire la velocità di punta o la tenuta di strada.



AFFIDABILITÀ. Evita i fuori giri per non surriscaldare il motore e presta attenzione alla temperatura dei freni.



PIOVE O NON PIOVE? I cambiamenti climatici ti costringono a scegliere con attenzione il giusto tipo di pneumatici.

GIUDIZIO

» PREGI
Elevato realismo nella fisica e nel controllo del mezzo. Molte opzioni di messa a punto.

» DIFETTI
Alcuni rallentamenti e collisioni poco convincenti. In generale, è un gioco impegnativo.

Ti piacerà + di... GRAN TURISMO 5: PROLOGUE — Ti piacerà = di... COLIN MCRAE DIRT 2



92	**» GRAFICA** Graficamente d'impatto, ma presenta qualche calo di fluidità.
83	**» SONORO** Ottima la resa dei motori. È doppiato in italiano.
95	**» DIVERTIMENTO** Il modello di guida è personalizzabile, ma il realismo non concede sconti.
94	**» LONGEVITÀ** Una lunga modalità Carriera, più il multiplayer.
VOTO 93	Un gioco di F1 che ricrea le forti emozioni di questo sport con un modello di guida realistico e impegnativo.





Genere
GUIDA
Sviluppatore
MILESTONE
Produttore
BLACK BEAN
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
1-16
Salvataggi
DOPO OGNI TAPPA
Sito Web
HTTP://WWW.WRCTHEGAME.COM/IT-IT/



■ *WRC* riproduce la stagione 2010 del campionato mondiale di rally adottando un modello di guida improntato al realismo.

IL CAMPIONATO MONDIALE DI **RALLY** TORNA FINALMENTE SU PS3

WRC World Rally Championship

Dopo una pausa lunga cinque anni, il campionato mondiale di rally torna su console e debutta su PS3 con un titolo di grande spessore.

Il binomio formato da Milestone e Black Bean si è costruito una solida reputazione nel genere simulativo grazie agli episodi della serie *SBK*. Dopo i successi ottenuti nel mondo delle due ruote, lo sviluppatore milanese torna ora alla sua antica passione per le gare automobilistiche su sterrato con un titolo su licenza WRC, il leggendario campionato mondiale di rally già protagonista su PS2 di grandi titoli firmati Sony.

Il debutto su PS3 di *WRC* si dimostra all'altezza delle aspettative. Potendo contare sulla licenza ufficiale, include tutte le squadre, i veicoli e i piloti della stagione 2010, per un totale di oltre cinquanta prove. Il modello di guida punta con decisione al realismo, sebbene all'avvio del gioco sia possibile scegliere se addolcirne la severità scegliendo fra tre livelli di simulazione. Si parte dalla modalità principiante, che presenta svariati aiuti alla guida e avversari non particolarmente competitivi, fino ad arrivare al livello professionista, in cui ogni sbavatura al volante viene pagata a caro prezzo in termini di classifica. Al di là del profilo di gioco scelto, *WRC* rimane un gioco esigente e realistico, ben lontano da qualsivoglia compromesso arcade. Il modello di auto utilizzata, il tipo di fondo stradale e le asperità del terreno

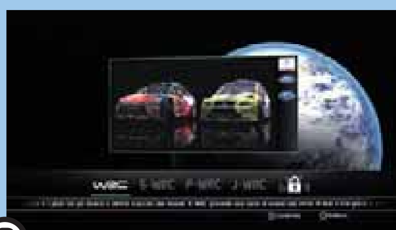


■ Tutte le auto dei principali costruttori sono riprodotte su licenza ufficiale.

» IL MONDO DEL **RALLY** IN OGNI DETTAGLIO



① **REALISMO.** *WRC* punta con decisione verso il realismo, sia negli elementi di contorno (scuderie e piloti) che nel modello di guida.



② **CLASSI.** Il gioco include sia la categoria regina che quelle secondarie, come il P-WRC (auto di serie elaborate) o l'S-WRC (Super 2000).



③ **REGOLAZIONI.** Metti a punto la tua vettura adattando le sue prestazioni al tipo di terreno su cui dovrai gareggiare.



Potrai scegliere tra quattro visuali. Avrai sempre al tuo fianco il copilota, che ti fornirà informazioni sulle curve imminenti.



Gareggerai su neve, fango, ghiaia e asfalto... Ogni fondo stradale modifica significativamente il comportamento dell'auto.



I danni alla vettura sono ben realizzati e possono essere "ammirati" con una visuale libera dal menu di pausa.





influenzano attivamente la risposta della vettura, obbligandoti a guidare con grande concentrazione, derapando e controsterzando in modo puntuale. Lo stesso livello di fedeltà riguarda ogni altro aspetto dell'esperienza rallistica, dalla riproduzione dei danni (sia estetici che meccanici) alle livree delle vetture. Anche dal punto di vista quantitativo si è svolto un buon lavoro, con l'inclusione delle categorie P-WRC (auto di serie elaborate), J-WRC (per piloti under 28) e S-WRC (auto Super 2000).

Il severo modello di guida di *WRC* ricrea con efficacia le emozioni e la tensione dei veri rally.

La modalità di gioco principale ti mette nei panni di un pilota esordiente deciso a dare la scalata al titolo mondiale. Potrai misurarti in più di cinquanta gare dotate di obiettivi specifici, tentando di attirare nuovi sponsor che possano finanziare l'acquisto di auto e componenti più competitivi. Potrai inoltre seguire lezioni di guida presso l'Accademia WRC e disputare rally o campionati singoli. L'ambito multiplayer è composto da varie modalità online e offline, compresa la possibilità di giocare su una sola console alternandosi al controller. Il risultato è un titolo completo, che ha nel solo aspetto tecnico il suo punto debole, con scenari poco dettagliati e interni delle auto un po' spartani. La sensazione di velocità, al contrario, è assolutamente convincente. Difetti su cui gli amanti delle vere simulazioni, tuttavia, sapranno soprassedere.



Graficamente si poteva ottenere di più. Le texture sono poco definite, mentre effetti come il fumo e la polvere non convincono affatto.



La modalità online supporta 16 giocatori. È presente un sistema di esperienza a livelli e si possono organizzare rally personalizzati.

» LOTTA PER IL TITOLO

Nella modalità principale partirai da zero e, attraverso una cinquantina di prove, avrai la possibilità di diventare il re del WRC.



SFIDE. Ogni prova include tre obiettivi, raggiungendo i quali otterrai crediti extra per il miglioramento della tua auto.



SPONSOR. Accumulando vittorie potrai firmare contratti con gli sponsor e utilizzare i loro adesivi per personalizzare la vettura.



SCUOLA GUIDA. Se hai difficoltà a importi in gara, visita l'Accademia WRC. Le sue sfide ti aiuteranno a perfezionare le tue doti al volante.

GIUDIZIO

» PREGI
L'esigente modello di guida, che tuttavia potrebbe scoraggiare i piloti meno esperti.

» DIFETTI
Graficamente debole, con dettagli ed effetti di scarso impatto.

Ti piacerà + di... FUEL



Ti piacerà − di... COLIN MCRAE DIRT 2



78	**» GRAFICA** Buona sensazione di velocità. Il resto è decisamente migliorabile.
75	**» SONORO** Musiche atroci, effetti audio e doppiaggio del copilota nella media.
85	**» DIVERTIMENTO** Il realismo dei controlli è avvincente e stimola a migliorarsi.
85	**» LONGEVITÀ** Modalità Carriera con sfide secondarie, online, 13 rally e quattro classi. Notevole.
VOTO 81	Una simulazione realistica e ricca di modalità, ma con problemi tecnici che le impediscono di competere con i migliori esponenti del genere.





16

Genere
AZIONE
Sviluppatore
BEENOX
Produttore
ACTIVISION
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 74,90
Testi
ITALIANO
Parlato
INGLESE
Risoluzione massima
720P
Installazione
NO
Giocatori
1
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
SPIDERMANDIMENSIONS.MARVEL.COM



Spider-Man Dimensions è un gioco d'azione con protagonista il più famoso supereroe della scuderia Marvel.

QUATTRO **FACCE** DELLA STESSA MEDAGLIA

Spider-Man Dimensions

In 50 anni di vita, il supereroe Marvel più amato è stato protagonista di innumerevoli serie. La sua nuova avventura ti permette di immergerti in quattro di queste saghe.

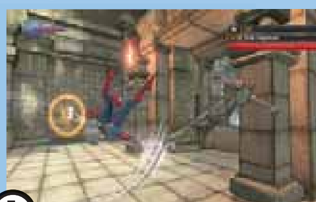
Un potente artefatto, la Tavola dell'Ordine e del Caos, viene distrutto durante un combattimento tra Spider-Man e Mysterio. Per riportare l'ordine negli universi Marvel, il tuo compito sarà quello di recuperarne tutti i pezzi all'interno di quattro diverse dimensioni.

Le quattro realtà corrispondono ad altrettante serie a fumetti dell'Uomo Ragno: "Amazing", "2099", "Ultimate" e il più recente "Noir". "Amazing" è la serie classica, quella che tutti conoscono. "Ultimate" reinterpreta le vicende di Spider-Man modernizzandole e adattandole per le nuove generazioni di lettori. In "2099" si raccontano le sue avventure in un futuro lontano (il protagonista non è più Peter Parker). "Noir" è invece ambientata negli anni della Grande Depressione statunitense. Insomma, quattro scenari ben distinti che avrai l'opportunità di esplorare nell'ordine che preferisci, nonostante il gioco abbia abbandonato la struttura aperta dei capitoli precedenti in favore di 14 livelli ben più lineari. Ogni ambientazione presenta caratteristiche proprie (nella "Noir", ad esempio, si è più incoraggiati a muoversi furtivamente), ma in tutti è presente una massiccia dose di azione e si potranno sfruttare tutti i poteri dell'Uomo Ragno.

Sarà quindi possibile spenzolarsi in volo, aggrapparsi alle pareti, realizzare decine di attacchi e combo utilizzando pugni e ragnatele e, dulcis in fundo, sfruttare i sensi di ragno per rilevare la

■ "Spider-Man 2099" è una delle quattro versioni del protagonista che potrai impersonare nel gioco.

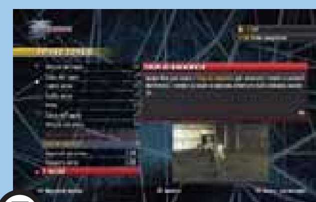
» GRANDI POTERI, GRANDI RESPONSABILITÀ



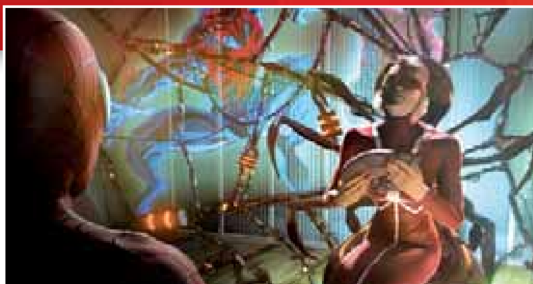
1 **BOTTE DA RAGNI.** I combattimenti sono un aspetto fondamentale. A disposizione avrai una gran varietà di tecniche sbloccabili.



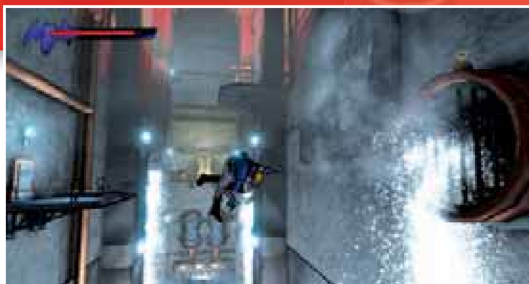
2 **SENSI DI RAGNO.** Nei livelli "Noir", i nemici vanno eliminati nell'ombra. Negli altri, i sensi di ragno avvisano del pericolo.



3 **MIGLIORA IL TUO SPIDER-MAN.** Proseguendo nel gioco, è possibile acquisire abilità extra o aumentare la propria barra di salute.



Nel gioco dovrai recuperare i pezzi di un potente artefatto. Durante l'avventura potrai rivedere molte vecchie conoscenze.

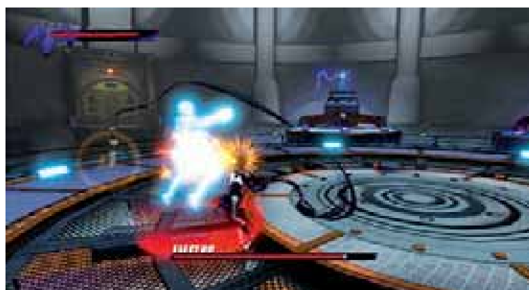


I poteri di Spider-Man permettono di muoversi liberamente, ma i livelli sono troppo piccoli e lineari per poterli sfruttare completamente.



Graficamente si poteva fare meglio e anche la gestione della telecamera andrebbe rivista.





posizione di nemici e obiettivi. Proseguendo nel gioco, inoltre, potrai sbloccare nuovi attacchi e abilità, così come una lunga serie di extra che faranno la felicità degli appassionati (disegni originali, artwork, biografie dei personaggi e altro ancora). Purtroppo, i livelli di gioco sono troppo lineari perché appaghino completamente e, per tutto il tempo, ci si limita a sconfiggere decine di nemici minori prima di affrontare il boss di turno. Occasionalmente si è costretti ad attivare qualche interruttore e a salvare civili, ma non si può certo parlare di varietà. A nostro avviso, Spider-Man è un personaggio perfetto per un gioco più libero e la struttura in livelli chiusi non può che considerarsi un passo indietro.

Spider-Man è un personaggio perfetto per un gioco più libero: la struttura in livelli chiusi sembra un passo indietro.

Tecnicamente, *Spider-Man Dimensions* non è quel che si definisce "un gioco indimenticabile". Ciascuna ambientazione ha un suo stile estetico preciso (si passa dal cel shading di "Amazing" ai toni cupi di "Noir"), ma i livelli sono fin troppo poveri di dettagli per un gioco così lineare. La telecamera, inoltre, non è affatto precisa. La longevità non eccessiva (8 ore al massimo) non fa che aumentare la sensazione di trovarsi di fronte un gioco incompiuto e imperfetto. Nonostante all'inizio possa risultare appassionante esplorare quattro universi così diversi tra loro, in definitiva, ci si abbandona presto alla delusione. Una realizzazione complessiva indubbiamente non all'altezza dei suoi splendidi personaggi.



Per quanto possa sembrare strano, i combattimenti ricordano moltissimo quelli di *God of War*. Spider-Man usa le ragnatele come Kratos le Spade del Caos.



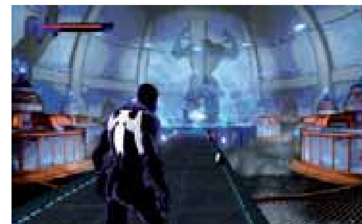
In alcuni momenti ci sarà la possibilità di giocare in prima persona. Più bello da vedere che da giocare.

» QUATTRO ARENE PER **QUATTRO EROI**?

Il gioco permette di esplorare quattro universi paralleli del personaggio. "Amazing" è la realtà principale, queste sono le altre tre:



NOIR. Ambientata negli anni Trenta, offre uno scenario più cupo e urbano. In questi livelli è più prudente muoversi con cautela.



ULTIMATE. In questa serie è riscritta dal principio la storia dell'Uomo Ragno. I temi affrontati sono sicuramente più attuali.



2099. Creata da Peter David, è ambientata in un futuro nel quale Spider-Man è Miguel O'Hara.

GIUDIZIO

» PREGI
La varietà dei quattro universi e i poteri di Spider-Man. I dettagli per i fan.

» DIFETTI
Livelli troppo lineari, graficamente solo sufficiente, poco longevo.

Ti piacerà + di... **IRON MAN 2**



Ti piacerà − di... **BATMAN ARKHAM ASYLUM**



70	**» GRAFICA** Ben realizzati i personaggi principali. Molto meno, purtroppo, tutto il resto.
71	**» SONORO** Buon doppiaggio inglese, ma la colonna sonora suona un po' anonima.
73	**» DIVERTIMENTO** Livelli ripetitivi, ma i poteri dell'Uomo Ragno intrattengono abbastanza.
72	**» LONGEVITÀ** All'incirca otto ore per terminarlo, e nessun motivo per rigiocarlo.
VOTO 71	Niente a che vedere con i terribili titoli visti in passato, ma un personaggio come Spider-Man merita sicuramente di più.





16+

Genere
AZIONE
Sviluppatore
SCE JAPAN STUDIO
Produttore
SONY
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 39,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
720P
Giocatori
1-2
Online
NO
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
WWW.IT.PLAYSTATION.COM



In ogni livello dovrai raggiungere un furgone entro un tempo limite, facendo attenzione ai criminali che ti attendono in strada e a numerosi ostacoli.

QUANDO SI DEVE FUGGIRE, **OGNI MEZZO** È VALIDO

Kung Fu Rider

Come sfuggire alla pericolosa criminalità organizzata di Hong Kong? Bastano una sedia, una strada in discesa e tanta, tanta incoscienza...

Kung Fu Rider è senza dubbio il titolo più originale tra quelli disponibili al lancio di Move. Si tratta di un action arcade in cui, a bordo di una serie di stravaganti mezzi di trasporto (sedie, aspirapolvere, carrelli della spesa) si devono attraversare le strade di Hong Kong evitando criminali e ostacoli di varia natura. I 27 livelli che compongono il gioco sono un concentrato di velocità e combattimenti gestiti completamente tramite il controller Move: l'esecuzione dei movimenti, dei salti e delle diverse tecniche offensive disponibili è elementare e funzionale, anche se permane l'impressione che tutte le meccaniche di gioco sarebbero state tranquillamente gestibili anche con un normale pad.

Pur mostrando qualche spunto interessante e offrendo una giocabilità immediata, *Kung Fu Rider* manca dello spessore necessario per garantire una longevità di rilievo. Una maggiore varietà avrebbe senza dubbio giovato e avrebbe trasformato un titolo discreto in un prodotto caldamente consigliato.



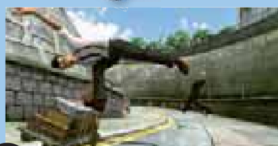
I mezzi di trasporto disponibili non si limitano alle sedie, ma comprendono anche carrelli della spesa e aspirapolvere.



Con qualche extra e un po' di lavoro in più sui controlli, *Kung Fu Rider* sarebbe stato uno dei migliori titoli del lancio.

FATTORE MOVE

Kung Fu Rider ha tutta l'aria di essere un titolo previsto per il PSN, "nobilitato" allo status di uscita su disco in virtù dell'aggiunta dei controlli Move. La cosa è evidenziata dal fatto che sarebbe stato possibile riprodurre ogni meccanica di gioco con un controller normale.



1 **UATTÀ!** Premendo un tasto e muovendo il controller Move puoi eseguire quattro mosse di kung fu per eliminare il nemico.



2 **COMPLICATO.** Il livello di difficoltà crescente garantisce una buona sfida, ma spesso i controlli via Move sono inutilmente complessi.

GIUDIZIO

» PREGI
Lo humour che pervade il gioco e l'originalità dell'idea di base.

» DIFETTI
Ripetitivo. Modalità cooperativa non particolarmente convincente.

71	**» GRAFICA** Colorata, cartoonosa, ma non particolarmente impressionante.
71	**» SONORO** Musichette più o meno improbabili dal sapore orientale.
64	**» DIVERTIMENTO** Nel breve termine risulta divertente, poi la mancanza di spessore emerge.
69	**» LONGEVITÀ** Il gioco non è affatto semplice, ma la mancanza di opzioni lo penalizza.
VOTO 83	Un titolo dalla struttura di gioco originale, che avrebbe guadagnato punti con una maggiore varietà di situazioni.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



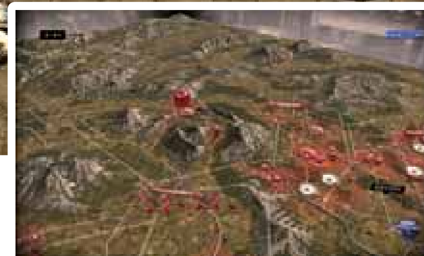


16+

Genere
STRATEGIA
Sviluppatore
EUGEN SYSTEMS
Produttore
UBISOFT
Uscita
DISPONIBILE
Prezzo
€ 59,90
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Risoluzione massima
1080P
Installazione
3,5 GB
Giocatori
1
Online
1-4
Salvataggi
AUTOMATICI
Sito Web
HTTP://RUSE.IT.UBI.COM/



Ogni esercito è dotato di differenti unità: dai carri armati agli aerei, dalla fanteria alle postazioni di difesa.



Ingannare i nemici utilizzando i differenti stratagemmi a disposizione risulterà fondamentale nelle missioni avanzate.

COMBATTERE, **INGANNARE**, VINCERE!

R.U.S.E.

Per sconfiggere il nemico la forza non è sufficiente. Ci vogliono l'astuzia e l'inganno...

Esponente di un genere non troppo popolare su console, *R.U.S.E.* narra le vicende del maggiore Sheridan, attraverso una serie di missioni ambientate durante la Seconda Guerra Mondiale. Alla guida dell'esercito Alleato, dovrai affrontare alcune celebri battaglie (Kasserine, Montecassino, lo sbarco in Normandia) con l'impegnativo compito di gestire ogni risorsa e di condurre le tue truppe alla vittoria. Oltre a opzioni classiche, che consentono di costruire basi, piste d'atterraggio, postazioni di difesa e diversi mezzi corazzati, *R.U.S.E.* offre la possibilità di utilizzare alcuni stratagemmi (come l'invio di truppe fantoccio o l'interruzione delle comunicazioni radio) che permettono di ingannare il nemico e di creare utili diversivi. Tutte queste armi saranno disponibili sia nella campagna principale, costituita da 23 missioni, che nelle modalità multigiocatore online, strutturate con sfide cooperative e competitive su mappe di varie dimensioni.

Pur non raggiungendo la qualifica di capolavoro, *R.U.S.E.* merita una valutazione positiva. Alcuni aspetti grafici potevano essere più curati e il sistema di controllo non convince appieno, ma nel complesso il titolo Ubisoft regalerà sicuramente buone soddisfazioni a tutti gli appassionati del genere.



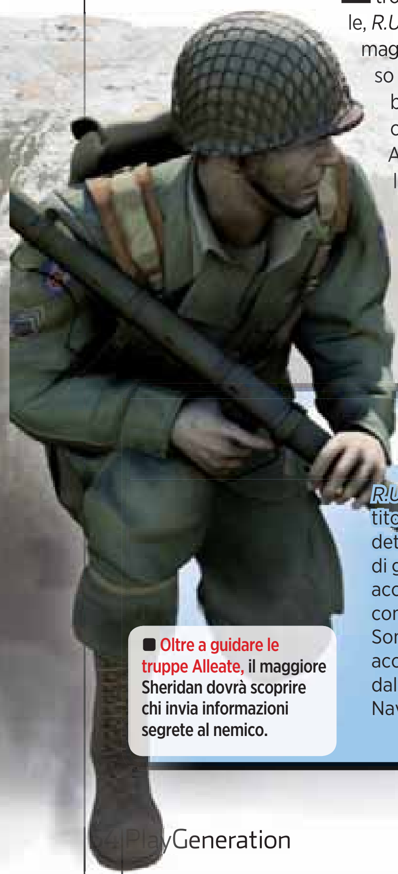
R.U.S.E. ripropone alcune tra le più famose operazioni belliche del Secondo Conflitto Mondiale in Europa e Africa.

GIUDIZIO

» PREGI
Struttura di gioco ben congegnata e modalità multigiocatore coinvolgente.

» DIFETTI
Sistema di controllo migliorabile. Alcune missioni sono sin troppo facili.

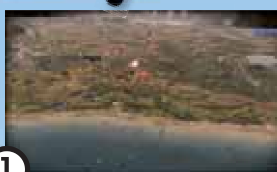
79	**» GRAFICA** Funzionale e pulita, ma non particolarmente d'effetto.
75	**» SONORO** Discreto il doppiaggio, dimenticabili le varie marcette militari.
85	**» DIVERTIMENTO** Potrebbe attirare anche i neofiti grazie alla sua accessibilità.
90	**» LONGEVITÀ** Una lunga Campagna, diverse Battaglie, e un ottimo multiplayer.
VOTO 83	Un buon titolo, con una trama discreta e su una buona struttura di gioco. Peccato solo per i controlli via pad non sempre impeccabili.



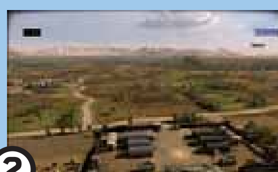
Oltre a guidare le truppe Alleate, il maggiore Sheridan dovrà scoprire chi invia informazioni segrete al nemico.

» FATTORE MOVE

R.U.S.E. è uno dei primi titoli a mostrare quanto determinate tipologie di gioco guadagnino in accessibilità se giocate con il motion controller Sony, meglio se accompagnato dall'apposito Navigation Controller.



1 **PRECISIONE.** Rispetto al comune pad, il Move ti permette di selezionare con maggior precisione e velocità le unità e i bersagli.



2 **PRATICITÀ.** Non mancano dettagli interessanti, come l'apertura e chiusura dei menu con un semplice gesto.



12

Genere
GDR/AZIONE

Sviluppatore
INTERNO

Produttore
SEGA

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
INGLESE

Parlato
INGLESE

Installazione
130 MB

Giocatori
1

Modalità Ad-Hoc
1-4

Online
1-4

Salvataggi
IN PUNTI PRECISI

Sito Web
WWW.SEGA.COM



■ *Phantasy Star Portable 2* è un GdR d'azione che ha nella longevità e nella modalità cooperativa i suoi punti di forza.

UN INTERO UNIVERSO DA ESPLORARE IN COMPAGNIA

Phantasy Star Portable 2

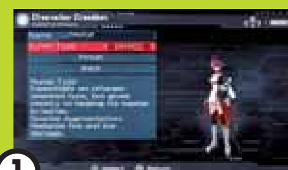
La galassia ha (tanto per cambiare) bisogno di un eroe. Anzi, di un gruppo. Trova tre amici e tuffati nell'avventura!

Dopo il prevedibile successo in Giappone, dove PSP è ormai la console dei GdR d'azione in cooperativa, arriva anche in Occidente *Phantasy Star Portable 2*, un titolo che, zitto zitto, si piazza tra i migliori GdR per la console portatile Sony, riuscendo a "strizzare" dal suo hardware un universo tutto da esplorare, con scenari vari e spesso molto curati. La storia è ambientata pochi anni dopo il primo capitolo, e ti vedrà correre in aiuto del pianeta Gurthal, minacciato dalla fine delle sue risorse naturali, in più di 100 missioni di durata variabile in compagnia di tre amici.

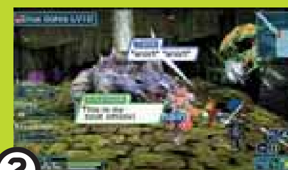
Proprio il multiplayer è l'elemento che più di ogni altro è stato oggetto delle attenzioni degli sviluppatori: adesso potrai infatti giocare anche online, con tutti i vantaggi di longevità che ne conseguono. Invariato il sistema di gioco, basato su combattimenti in tempo reale quasi da action game, con tanto di combo e magie. Non mancano neanche i classici boss giganti della serie, che fanno parte di un bestiario di più di 170 creature da bastonare con ben 2000 armi diverse. A risultare criticabili sono solo occasionali bug, qualche texture sotto tono e la mancanza dell'adattamento italiano, ma *PS Portable 2* rimane uno dei titoli più interessanti su PSP. ■

» DA SOLI O IN COMPAGNIA

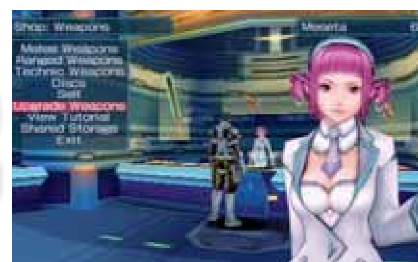
Nonostante il gioco sia fruibile tranquillamente da soli, il multiplayer (Ad Hoc e Online) dona all'esperienza una marcia in più.



1 **EDITOR:** Oltre a razza, sesso e aspetto fisico del tuo personaggio, potrai scegliere l'aspetto del suo MYSINTH, alleato virtuale personale.



2 **COMBATTI:** Le missioni si dividono in quattro categorie: Story, Tactical, Open e Trade. Gli scontri sono in tempo reale.



■ Nei numerosi negozi sparsi per i pianeti potrai sperperare i tuoi magri guadagni in potenziamenti, armi e oggetti.



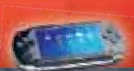
■ Potrai creare il tuo personaggio scegliendo tra quattro razze diverse, e numerose opzioni di personalizzazione.

GIUDIZIO

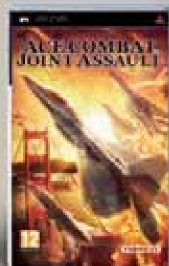
» PREGI
Un sistema di combattimento veloce e flessibile, la longevità e la modalità multiplayer online.

» DIFETTI
La mancanza dell'adattamento italiano, alcuni mostri si "somigliano" un po' troppo.

80	**» GRAFICA** Non è *Kingdom Hearts*, ma gli scenari sono puliti, ampi e complessi.
75	**» SONORO** Musica piacevole e rilassante, doppiaggio passabile, effetti nella norma.
85	**» DIVERTIMENTO** Divertente ma un po' monotono da soli, in multi decolla letteralmente.
95	**» LONGEVITÀ** 100 missioni, multi online e in locale... Se la gioca con *Monster Hunter*.
VOTO 89	**Un GdR d'azione di ottima qualità: accessibile, longevo e ricco di opzioni. Peccato solo che non sia tradotto in italiano.**







12

Genere
AZIONE

Sviluppatore
PROJECT ACES

Produttore
NAMCO BANDAI

Uscita
DISPONIBILE

Prezzo
€ 39,90

Testi
ITALIANO

Parlato
INGLESE

Installazione
NO

Giocatori
1

Ad Hoc
1-4

Online
1-16

Salvataggi
AUTOMATICI

Sito Web
WWW.IT.NAMCOBANDAIGAMES.EU



Con questo simulatore di volo arcade combatterai il terrorismo nei cieli di tutto il mondo.

SPICCA IL VOLO E **DOMINA I CIELI** DI PSP

Ace Combat Joint Assault

La serie di *Ace Combat* torna a solcare i cieli con una simulazione di stampo arcade ad alto tasso di adrenalina.

Sebbene non appartengano a un genere particolarmente popolare su console, i simulatori di volo della serie *Ace Combat* si sono conquistati nel corso degli anni una nutrita schiera di appassionati. Questo nuovo episodio per PSP mantiene l'approccio arcade che da sempre contraddistingue la saga, introducendo interessanti novità, come l'inedita sezione multiplayer. In modalità Campagna potrai scegliere tra più di 40 velivoli reali (tra cui F117, F14 e Mig-29A Fulcrum) e sorvolare scenari suggestivi come Il Cairo, Londra e Tokyo.

Le missioni offrono una discreta varietà, spaziando da incarichi di scorta a sezioni ai comandi di aerei civili, fino ad arrivare a intense battaglie contro enormi corazzate volanti. Il divertimento che ne scaturisce è ulteriormente accresciuto dall'immediato sistema di controllo arcade, perfettamente adattato all'interfaccia comandi di PSP (mentre i più esigenti potranno optare per una modalità "Esperto", più complessa e realistica). Oltre alla mitragliatrice di ordinanza, ogni velivolo dispone di due armi secondarie, acquistabili con i crediti guadagnati in missione e liberamente selezionabili a inizio missione. Ciascuna si rivela particolarmente adatta a determinate missioni, aggiungendo un pizzico di strategia a un titolo nel complesso molto più vicino a uno spara-

DUELLI AEREI ALLA VELOCITÀ DEL SUONO



1 **INFORMAZIONI.** Prima di ogni missione assisterai a un briefing esplicativo.



2 **ARSENALE AEREO.** Una quarantina di aerei da acquistare e potenziare con i crediti guadagnati.



3 **SENZA TREGUA.** Tra battaglie contro fortezze volanti e fasi su aerei civili, la varietà è assicurata.



Nel ruolo di un pilota di un'organizzazione militare privata, dovrai fornire supporto nella lotta al terrorismo.



Il gioco ha un grandissimo ritmo e propone intensi combattimenti aria-aria e aria-terra in alcune delle più celebri località del mondo.



Il controllo è stato semplificato per favorire l'immediatezza. È comunque presente una configurazione per esperti.



Avrai a che fare con nemici giganteschi e dotati di obiettivi multipli. In questi casi dovrai sfruttare la tua maggiore agilità.





tutto che non a un'autentica simulazione, come dimostra il sistema di mira automatico, che richiede semplicemente di allinearsi a un nemico per poterlo agganciare. A dispetto dei limiti tecnici di PSP, il grande dinamismo degli scontri rende l'esperienza di gioco coinvolgente e spettacolare, soprattutto quando si affrontano le missioni cooperative in compagnia di altri quattro giocatori tramite collegamento Ad Hoc. È inoltre presente una modalità per otto giocatori online dedicata ai più classici "dogfight" tra aerei. Il nutrito numero di opzioni multiplayer, d'altra parte, compensa la scarsa longevità della Campagna, che tuttavia assicura una discreta rigiocabilità grazie alla presenza di numerosi percorsi alternativi.

Ace Combat torna su PSP con un titolo che unisce una grafica d'impatto, un multiplayer completo e controlli perfettamente calibrati.

Il comparto tecnico è molto curato. Gli immensi scenari di gioco sono stati realizzati a partire da immagini satellitari, e città come Tokyo e Londra risultano immediatamente riconoscibili, per quanto un po' spartane se sorvolate a bassa quota (difetto tipico dei giochi del genere). L'audio è altrettanto ben realizzato, con ottimi brani orchestrali e un doppiaggio convincente (solo in inglese). *Ace Combat Joint Assault* è senza dubbio consigliabile a tutti gli amanti di questo genere spesso trascurato, e conferma la duttilità di PSP, che si dimostra ancora una volta capace di gestire produzioni di ogni tipo.



Alcune modalità sono particolarmente interessanti, come le missioni cooperative in cui difendere uno spazio aereo dalle incursioni nemiche.



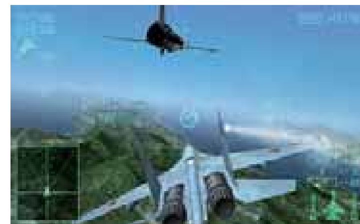
Tutte e tre le visuali (esterna, interna e abitacolo) sono funzionali, ma le emozioni maggiori si ottengono con quella dall'abitacolo.

» SEI UN PILOTA ESPERTO?

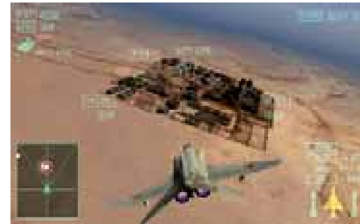
Sebbene lo stile di gioco sia del tutto arcade, non mancano alcune ingerenze simulative che rendono l'esperienza ancora più interessante.



MANOVRE DELICATE. Gli atterraggi e i rifornimenti in volo sono richiedono grande freddezza (ma sono facoltativi).



DUELLI AEREI. Contro gli avversari più sfuggenti l'unica soluzione è utilizzare la mitragliatrice con mira manuale.



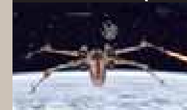
PRENDI LA MIRA. Riduci la velocità per colpire i bersagli terrestri, ma fa' attenzione a non finire in stallo.

GIUDIZIO

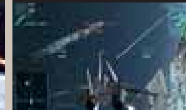
» PREGI
Le opzioni multiplayer, la varietà di aerei e un controllo ben adattato a PSP.

» DIFETTI
La campagna principale, pur presentando bivi, è breve. Gli scenari sono un po' spogli.

Ti piacerà + di... BATTLEFRONT ELITE SQUADRON



Ti piacerà + di... ACE COMBAT SKIES OF DECEPTION



89	**» GRAFICA** Mappe satellitari molto ampie, seppur povere di dettagli.
87	**» SONORO** Colonna sonora cinematografica e buoni effetti. Doppiaggio in inglese.
89	**» DIVERTIMENTO** La varietà di missioni e di aerei assicura grande divertimento.
88	**» LONGEVITÀ** La campagna è poco longeva, ma il multiplayer compensa.
VOTO 89	Un arcade con elementi simulativi che mantiene anche su PSP tutta l'intensità propria del genere, soprattutto se giocato in compagnia.

Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)



DEMO GRATUITE, OGGETTI DI GIOCO, FILMATI, ESPANSIONI...

Il meglio del PlayStation Store

DEMO



La demo di *NSUNS 2* include un solo combattimento, ambientato all'inizio della serie Shippuden. A darsele di santa ragione saranno Naruto, Sakura e Kakashi.



Il taglio cinematografico, i QTE e la gran varietà di colpi e tecniche speciali aumentano a dismisura il tasso di spettacolarità.

GRATIS | PICCHIADURO | NAMCO BANDAI | 256 MB | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI | +3

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2

Dopo un anno di attesa, il celebre ninja arancione torna su PS3 con un nuovo, esaltante picchiaduro, che ricrea con estrema fedeltà i momenti più memorabili dell'anime e che vanta un comparto grafico semplicemente superbo. Nella demo è stato incluso un solo scontro, ambientato proprio all'inizio della serie *Shippuden*, quando Naruto e Sakura si battono con Kakashi. Il sistema di controllo è simile a quello del primo *Ninja Storm* e ti permetterà di gestire liberamente il protagonista o invocare l'aiuto di Sakura, personaggio di supporto, con la semplice pressione del tasto L2. Sferrerai attacchi speciali come il Rasengan o utilizzerai tecniche segrete come la moltiplicazione, superando a colpi di QTE le fasi più "calde" della battaglia. Già nella demo, infine, è presente una delle opzioni più amate dai fan: la possibilità di ascoltare le voci in giapponese!



GRATIS | SPORT | KONAMI | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI

Pro Evolution Soccer 2011



Testa con mano (o meglio, con piede...) tutte le novità introdotte nel nuovo *PES*, dalle complesse animazioni fino al raffinato sistema di passaggi. Avrai a disposizione quattro squadre di club, ovvero Barcellona, Bayern Monaco, Chivas Guadalajara e International, e potrai giocare in singolo o contro un amico.

GRATIS | SPORT | EA SPORTS | ITALIANO | 1-2 GIOCATORI

FIFA 11



Anche questa volta la regina delle simulazioni calcistiche si presenta con una demo succulenta: la durata delle partite è di soli tre minuti per tempo, ma avrai a disposizione ben sei squadre (Real Madrid, Barcellona, Juventus, Bayer Leverkusen e Lione) e potrai caricare i tuoi gol sul sito ufficiale di EA.

GRATIS | AZIONE | SEGA | ITALIANO | 1 GIOCATORE

Vanquish



Due demo massicce, adrenaliniche, zeppe di scontri a fuoco e sfide ai limiti dell'impossibile. Potrai scivolare sulle ginocchia, attivare il "bullet time", pilotare mech e confrontarti con uno dei boss del gioco, un ragno meccanico. Se sei un videogiocatore di razza, devi provarle assolutamente.

LE MIGLIORI DEMO

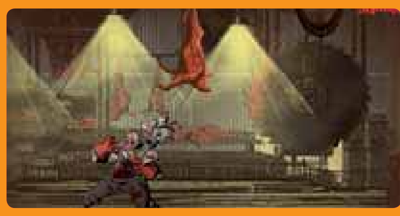
	Genere	Mb. nel disco
Army of Two II 40° giorno	Azione	1473
Batman Arkham Asylum	Azione/Avventura	1460
Bayonetta	Azione	1664
Brütal Legend	Azione/Avventura	1614
Colin McRae DIRT 2	Guida	916
Dante's Inferno	Azione	1011
Darksiders	Azione/Avventura	1378
Death Track: Resurrection	Guida	232
Dragon Ball: Raging Blast	Picchiaduro	358
FIFA 11	Sport	--
God of War III	Azione/Avventura	2671
Gran Turismo 5	Guida	239
Green Day Rock Band	Musicale	320
H.A.W.X. 2	Azione	2001
Heavy Rain	Avventura	1430
Joe Danger	Arcade	256



Just Cause 2	Azione/Avventura	1439
LEGO Harry Potter Anni 1-4	Azione	743
LEGO Indiana Jones 2	Azione	589
Lost Planet 2	Azione	492
Mafia II	Avventura	1055



Modnation Racers	Guida	1001
Moto GP 09/10	Guida	442
Naruto Shippuden U.N. Storm 2	Picchiaduro	248
NHL 11	Sport	1292
Pro Evolution Soccer 2011	Sport	--
Red Faction Guerrilla	Azione/Avventura	733
Shank	Azione	2010



Skate 3	Sport	850
Sonic & SEGA All Stars Racing	Guida	827
Split/Second Velocity	Guida	972
Star Wars: Il Potere della Forza	Azione	1351
UFC Undisputed 2010	Picchiaduro	970
Uncharted 2	Azione/Avventura	3061
Vanquish	Azione	--
Yakuza 3	Azione/Avventura	1233

AGGIORNAMENTI

NOTIZIA

I TITOLI PSN SI RIFANNO IL TRUCCO PER IL MOVE



Tutte le principali software house si stanno attrezzando per rendere i loro titoli compatibili con il Move. Persino alcuni giochi già usciti sono stati aggiornati con patch specifiche e gratuite: oltre ai "soliti noti" *EyePet*, *Heavy Rain*, *Resident Evil 5* e *MAG*, è il caso di titoli PSN come *Pain*, *Hustle Kings*, *Planet Minigolf* o *High Velocity Bowling*.

GIOCO SCARICABILE

CASTLE CRASHERS IN ARRIVO ANCHE IN EUROPA

Uscito nel 2008 per Xbox 360 e da poco disponibile sullo Store americano, *Castle Crashers* si prepara a invadere anche il Vecchio Continente. È un divertente picchiaduro a scorrimento, caratterizzato da uno stile grafico fumettoso e non privo di elementi da GDR. Ha dalla sua diverse modalità di gioco e un esaltante multiplayer per quattro.

GIOCO SCARICABILE

STRATEGIA E "MOVIMENTO" CON *UNDER SIEGE*



Dai portoghesi di Seed Studios arriva un nuovo strategico in tempo reale, ambientato in un universo fantasy e distribuito in esclusiva su PS3. Giocabile online o a schermo condiviso, *Under Siege* presenterà una struttura atipica, slegata dalla ricerca delle risorse, e supporterà il Move.

GIOCO SCARICABILE

STARDRONE, PSICHEDELIA SPAZIALE SU PS3

Folle, frenetico, a tratti caotico: tutto questo è *StarDrone*, un arcade per PC e cellulari, simile per certi versi a *PixelJunk Eden*. Controllerai un robot lanciato nello spazio, sfruttando la forza centrifuga e la presenza di pareti o massi orbitanti. La versione PS3 supporterà il 3D e sarà giocabile esclusivamente via Move.

GIOCO SCARICABILE

SINE MORA, SUDA 51 SCOPRE GLI SPARATUTTO

Suda 51, creatore di titoli come *No More Heroes* e Killer 7, è tornato a far parlare di sé. Oltre ad affiancare Mikami nella realizzazione del survival horror *Shadow of the Damned*, infatti, sta lavorando a uno sparatutto bidimensionale in esclusiva PSN, *Sine Mora* ("senza passato" in latino), incentrato sul controllo del tempo.

GIOCO SCARICABILE

UN "ANTIPASTO" DIGITALE PER *RED FACTION*



La celebre serie marziana cambia totalmente rotta e torna in versione scaricabile con un interessante "spin-off". Si intitolerà *Red Faction Battlegrounds*, sarà incentrato sullo scontro tra veicoli e potrà contare su diverse modalità, incluso il multiplayer per quattro. Gli oggetti sbloccati in questo arcade potranno essere utilizzati anche in *RF Armageddon*.

GIOCO SCARICABILE

UN AUTUNNO ALL'INSEGNA DI TOM CRUISE

A poche settimane dall'uscita di *Top Gun*, che si richiama al cult del trash anni Ottanta interpretato da Tom Cruise, è già tempo di un nuovo annuncio "cinematografico": uscirà a fine anno *Days of Thunder: Nascar Edition*, ambientato nel mondo dei motori e ispirato al film "Giorni di tuono". Indovina un po' chi era il protagonista...

RUMOUR

DIGITAL COMICS: È LA VOLTA DELL'ITALIA?

Digital Comics è un servizio che consente di scaricare fumetti da leggere su PSP. Disponibile dal 2009 in America e in Giappone, e dal 2010 in diversi stati europei, dovrebbe finalmente essere attivato in Italia nei prossimi mesi. Mentre Sony, nel resto del mondo, pensa di estenderlo anche a PS3...





ESPANSIONI

PS3 | CLAPTRAP'S NEW ROBOT REVOLUTION | € 9,90

Borderlands
Claptrap's New Robot Revolution

NON C'È TRE SENZA **QUATTRO**

La quarta espansione dello sparatutto firmato Gearbox, emblema della cooperativa online, riparte da dove si era concluso il titolo originale. Un misterioso malfunzionamento ha trasformato i Claptrap in droidi sanguinari, guidati dal leader rivoluzionario Ninja Assassin, e toccherà a te arrestarne l'avanzata nel corso di 20 missioni inedite. Sono stati inclusi nuovi nemici, boss giganteschi, oggetti e potenziamenti di vario genere, come i 10 punti abilità o i tre slot aggiuntivi nell'inventario. Gli sviluppatori hanno inoltre reso disponibile un aggiornamento gratuito, distinto da questo DLC, che ti permetterà di raggiungere il livello 69.





PS3 | BARI E BUGIARDI | € 9,99

Red Dead Redemption
Pack "Bari e Bugiardi"

GIÙ LA TESTA, **IMBROGLIONE**

La prima, splendida espansione a pagamento, "Leggende e Killer", aveva ampliato alcune modalità di gioco e introdotto nuove armi e personaggi. Questo secondo pacchetto racchiude due dei quattro DLC annunciati in un primo momento, offrendo le versioni multiplayer dei dadi, del poker e delle corse a cavallo. Aggiunge inoltre sette covi, il fucile esplosivo, quattro zone di caccia e una modalità inedita, Fortezza, in cui assaltare o difendere fortini. Per tutto questo e per gli immancabili trofei, 9,99 euro sono un prezzo più che onesto...

PS3 | PACCHETTI VARI | € 3,99



Split/Second Velocity

Per l'adrenalinico arcade di Disney Interactive sono in vendita tre pacchetti aggiuntivi. Il primo offre nuove livree per le auto di classe Elite, mentre col secondo sbloccherai vetture speciali e col terzo circuiti inediti. È inoltre disponibile un'auto addizionale, scaricabile gratuitamente: la possente Ryback Cyclone.

PS3 | PERSONAGGI MARVEL | € 5,99

LittleBigPlanet

Sono disponibili sullo Store quattro pacchetti di costumi dedicati all'universo Marvel: troverai supereroi o antagonisti come Hulk, Wolverine, Daredevil, Thor, Venom e Capitan America. Ogni pack costa € 5,99 e include cinque personaggi, ma è possibile acquistarli anche singolarmente al prezzo di € 1,99 ciascuno.



PS3 | JIMMY'S VENDETTA | € 7,99



Mafia II Jimmy's Vendetta

L'avventura di 2K Czech, ambientata nell'America malavitosa degli anni '40, riceve il suo secondo pack a pagamento. Il protagonista sarà di nuovo Jimmy, che dovrà affrontare 30 nuove sfide e che avrà a che fare con bersagli "scomodi" e montagne di esplosivi. Annunciato anche il terzo DLC, "Joe's Adventures".

LE MIGLIORI ESPANSIONI

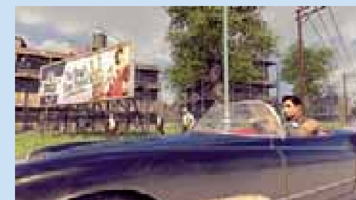
	Espansione	Contenuto	Prezzo per unità a partire da
Batman Arkham Asylum	2 pack di Mappe	Aggiungono nuove sfide	2,49 €
Bioshock 2	Pacchetto Prova Sinclair Solutions	Livello 50 nel multiplayer, 2 personaggi, armi e prove	3,99 €
	Uccidili con gentilezza	Permette di usare mazze da golf come armi corpo a corpo	Gratis
	Prove protettore	Aggiunge nuove sfide per la modalità in singolo	4,99 €
	Rapture Metro	Aggiunge 6 mappe per il multiplayer	7,99 €
	Personaggi multiplayer bonus	Aggiunge 2 nuovi personaggi	1,49 €
Borderlands	L'isola degli zombie	Un nuovo scenario "horror" ricco di missioni	7,99 €
	Underdome di Mad Moxxi	Tre mappe, una nuova modalità coop e un deposito armi	7,99 €
	Claptrap's New Robot Revolution	Aggiunge 20 missioni, nuove armi, punti abilità...	7,99 €
	L'armeria segreta	Nuove missioni, nuove aree, nuovi nemici, level cap a 61	6,99 €
CoD Modern Warfare 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono 5 mappe per il multiplayer	13,99 €
Dragon Age Origins	Awakening	Aggiunge nuove missioni, nuovi personaggi, nuove abilità	39,99 €
	I golem di Amgarrak	Aggiunge una nuova avventura	4,99 €
Dragon Ball Raging Blast	5 pack personaggi	Sbloccano nuovi guerrieri	Gratis
EyePet	10 pack Sorpresa	Nuove possibilità per personalizzare il tuo Pet	Gratis
	5 styling pack	Aggiunge nuovi costumi	2,99 €
F.E.A.R. 2: Reborn	Nuova campagna	Nuovi livelli per un giocatore	7,99 €
Guitar Hero	44 Track Pack tematici	Tre canzoni per pack	5,49 €
	2 Album	Disco completo	17,99 €
	124 brani singoli	Brano singolo	1,99 €
Just Cause 2	Chevalier Ice Breaker	Aggiunge un nuovo veicolo	Gratis
	Monster Truck	Aggiunge un nuovo veicolo	0,99 €
	Pack esplosivo Mercato nero	Aggiunge nuove armi	1,99 €
	Pack aereo Mercato nero	Aggiunge nuove armi e veicoli	1,99 €
Killzone 2	3 pack di mappe	In ciascun pack due nuove mappe per il multiplayer	5,99 €
	Pack mappe	Tutte le 6 nuove mappe per il multiplayer	12,99 €
LittleBigPlanet	2 pack di *Metal Gear Solid*	1 con 4 costumi, l'altro con livelli ispirati a *MGS4*	5,99 €
	Killzone - Kit di costumi	Costumi ispirati a Killzone 2	2,99 €
	Assassin's Creed 2 Costume	Il costume di Ezio, protagonista di Assassin's Creed 2	1,99 €
	ICO e Shadow of the Colossus	5 costumi, adesivi ed effetti audio	5,99 €
	Marvel - 5 Kit di costumi	Ognuno aggiunge 5 nuovi costumi tratti dall'universo Marvel	5,99 €
	Kit di livelli - Marvel	4 livelli , musiche, adesivi, oggetti, sfondi...	4,99 €
	Pirati dei Caraibi - Kit Livello	Oggetti, acqua e nuovi livelli ispirati a Jack Sparrow & co.	5,99 €
	Pirati dei Caraibi - Costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Sonic The Hedgehog - Kit di costumi	Aggiunge 6 nuovi costumi per il tuo sackboy	5,99 €
	Gli Incredibili - Kit di costumi	Aggiunge nuovi costumi ispirati al film Disney Pixar	5,99 €
	Ghostbusters	4 nuovi costumi ispirati a Ghostbusters	3,99 €
Lost Planet 2	2 Pack di Mappe	Aggiungono due mappe per il multiplayer	4,99 €
Mafia II	Betrayal of Jimmy	Aggiunge una nuova modalità di gioco	7,99 €
	Jimmy's Vendetta	Aggiunge 30 nuove sfide	7,99 €
MotorStorm Pacific Rift	8 pacchetti livree	Per personalizzare il tuo veicolo	Gratis
	2 Pack Exp.: Speed e Adrenaline	Aggiungono piste, varianti, veicoli, livree e personaggi	5,99 €
Naughty Bear	Episodio 8	Aggiunge un nuovo capitolo al gioco	Gratis
Operation Flashpoint DR	Skirmish Pack	4 mappe per il multiplayer, 4 nuove missioni a squadre	3,99 €
Pain	17 pack di Personaggi	Ogni pack aggiunge un personaggio extra da lanciare	0,99 €
	Pack distruttivo	Nuove modalità di gioco	3,99 €
	Amusement Park	Nuove sfide da luna park	2,99 €
Red Dead Redemption	Pack missioni cooperative	Aggiunge 6 missioni per il multiplayer	Gratis
	Pack Leggende e Killer	Nuove mappe, modalità, armi e personaggi	9,99 €
	Pack Bari e Bugiardi	Poker e dadi in multiplayer, covi, armi, modalità	9,99 €
Resident Evil 5	Modalità Versus	Due nuove modalità in multiplayer	4,99 €
	2 nuovi capitoli	Ogni pack aggiunge un nuovo capitolo della Storia	4,99 €
	2 pack costumi	Ogni pacchetto aggiunge 2 nuove skin	1,99 €
Rock Band	67 track pack tematici	Tre brani per pack	3,99 €
	21 album	Un disco completo	7,99 €
	1014 temi	Una canzone	1,49 €
Skate 3	Pack Condivisione Skate	Condivisione online, accesso a Cineteca.skate e Parchi.skate...	8,99 €
	Pack Il tempo è denaro	Sblocca luoghi, equipaggiamento e accessori	8,99 €
Split Second	Tutti i contenuti!	Dà accesso a tutte le auto, le modalità e le piste	4,99 €
	Tutti i veicoli!	Dà accesso a tutte le auto	2,99 €
	Circuiti e modalità!	Dà accesso a tutte le piste e le modalità	2,99 €
SW Il Potere della Forza	Pacco Missione Hoth	Aggiunge l'ultima missione dell'apprendista	9,99 €
Super Street Fighter IV	7 pack di costumi	Costumi alternativi per vari lottatori	3,99 €
Uncharted 2	Pack di skin degli eroi PlayStation	Introduce 7 nuovi personaggi per il multiplayer	4,99 €
	Pack di skin dei compagni di avv.	Introduce 8 nuovi personaggi	2,99 €
	Pack multigiocatore	Introduce 2 mappe e nuove skin	4,99 €

TROFEI

È aperta la stagione della caccia al platino!

Mafia II

Un platino alla portata di tutti, ottenibile in 15-20 ore. Anche a livello Difficile il gioco non crea troppi problemi, e solo nel corso dell'avventura potrai sbloccare una buona metà dei trofei. Ti basterà guidare a lungo una stessa auto, modificare un bolide per raggiungere i 200 km/h di velocità e infilare una breve serie di "headshot". Per i collezionabili, naturalmente, c'è la nostra guida...



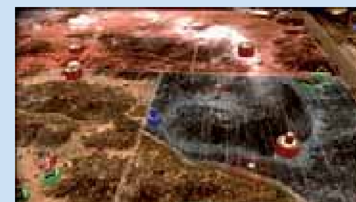
Kane & Lynch 2: Dog Days

La modalità in singolo è piuttosto breve e non troppo ostica, mentre i trofei legati all'Online richiedono almeno un decina d'ore e una buona dose di abilità: ti saranno necessari molti punti e dovrai risultare vittorioso in determinate modalità. Completa il gioco in cooperativa, resuscita 10 volte il tuo partner, dai il colpo di grazia a 30 nemici feriti e raggiungi un totale di 1000 uccisioni.



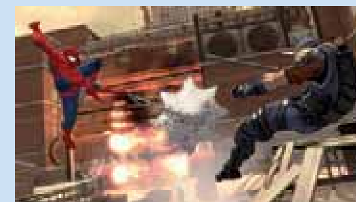
R.U.S.E.

Quello di *R.U.S.E.* non è certo un platino regalato. Sarai costretto a sfidare l'IA in diverse modalità, portare a termine le Operazioni e completare tutte le missioni secondarie della Campagna, impresa davvero ardua a livello Difficile. Dovrai raggiungere il massimo livello nel multiplayer, variare spesso strategia e nazione, e infine giocare un match online con tre amici.



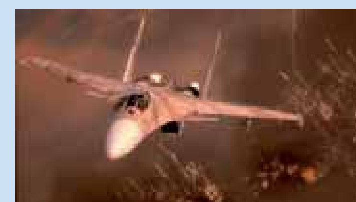
Spider-Man: Dimensions

Elimina 14 boss, sconfiggi 1000 nemici, completa 100 sfide, metti a segno una combo da 200 colpi: il platino di *Dimensions* richiede pazienza, più che abilità. Non ti basterà terminare il gioco a livello Difficile, ma dovrai raggiungere il massimo grado in ogni livello e superare alcune sezioni senza morire o subire danno. Per i 500 collezionabili, invece, non avrai problemi.



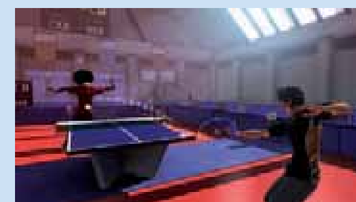
Tom Clancy's H.A.W.X. 2

Un altro platino ostico, soprattutto per via di alcuni trofei Online che impongono condizioni specifiche. Completa tutta la Storia in cooperativa, metti a punto ben 15 veicoli, vola per oltre un'ora senza pilota automatico e a una velocità superiore a mach 2, raggiungi il livello 50 nel multiplayer e abbatti 100 aerei uguali a quello che stai pilotando. Come se non bastasse, dovrai superare ogni mappa di Sopravvivenza.



Sports Champions

Un platino piuttosto semplice, anche se dispendioso in termini di tempo e con un unico, fastidioso inconveniente: uno dei trofei richiede di esplicitamente di collegare due Move. Per il resto, ti basterà ottenere tutte le stelle disponibili, stracciare un avversario in ogni genere di sport, giocare con 10 personaggi e dedicarti per qualche ora al multiplayer. Il golf e le bocce (!) potrebbero darti qualche grattacapo.



I capolavori PS2

PlayStation 2 calca i palcoscenici ludici dal lontano 2000 e, superate le incertezze iniziali, ha sfornato decine di capolavori. Il fatto più sorprendente è che molti dei suoi titoli, a distanza di anni, conservano ancora oggi un fascino irresistibile...

GIOCO DEL MESE

Genere
PIATTAFORME
Sviluppatore
NAUGHTY DOG
Produttore
SONY
Anno
2001
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
MEDIA

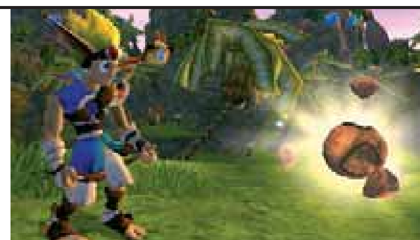

Isole proibite, vecchi saggi, energia mistica e un dinamico duo di scavezzacollo: gli ingredienti per un'avventura coi fiocchi ci sono tutti!

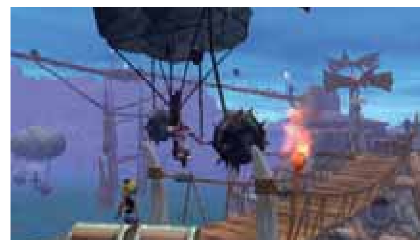
SONY LI FA E POI LI **ACCOPPIA**

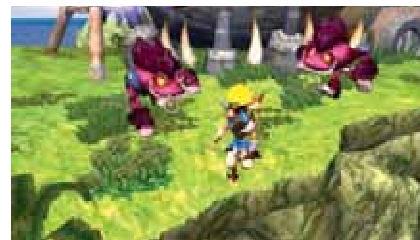
Jak and Daxter The Precursor Legacy

Dopo *Crash Bandicoot* e prima di *Uncharted*, quei geniacci di Naughty Dog avevano un elfo e una donnola a cui pensare...

Sin dai tempi di PSone, Sony si porta dietro un cruccio: realizzare un platform all'avanguardia, maestoso nelle ambientazioni e in grado di rivaleggiare con i capolavori di Rare o Nintendo. Fatta eccezione per le derive sparatutto di *Ratchet & Clank* o per l'indole "social-tradizionalista" di *LittleBigPlanet*, il miglior risultato del decennio è stato senza dubbio il primo *Jak and Daxter*, con le sue meccaniche pulite, i toni accesi e colorati, la pletora di nemici fuori di testa e un gustosissimo mix di elementi fantasy e steam-punk. Tra doppi salti, attacchi rotanti, poteri speciali e fasi a bordo di veicoli, dovrai farti strada lungo ambientazioni vaste e variegate alla ricerca di "batterie" e sfere di energia mistica, agevolato da una telecamera pressoché perfetta e accompagnato da gag comiche e filmati di alto livello. Peccato solo per i (rari) problemi nei controlli e per il livello di difficoltà eccessivamente basso.


Nel corso del gioco controllerai Jak. A Daxter è assegnato il ruolo di pilota e spalla comica.


Esplora spiagge, villaggi, caverne e ghiacciai per ottenere energia Eco e nuove abilità.


I boss del gioco sono soltanto tre e non colpiscono più di tanto. Peccato.

GRAFICA	SONORO	DIVERTIMENTO	LONGEVITÀ
84	81	89	89

VOTO 87 — È un platform 3D molto classico, che regge bene il peso degli anni nonostante abbia ormai perso la sua magnificenza grafica.

PS2 IN PILLOLE

Gradius V
SPARATUTTO 2004 KONAMI

Gli specialisti dello sparatutto 2D, Treasure prendono in mano la classica saga Konami lasciandone inalterata la sostanza ma raffinando all'estremo gli aspetti tecnici e il bilanciamento del gioco. Per retrogamer davvero esigenti, un classico da non perdere.



VOTO 93 — Difficilissimo, frenetico e splendidamente realizzato. Un gioco eccezionale e senza tempo.

Giants: Citizen Kabuto
SPARATUTTO 2001 INTERPLAY

Isola non è un'isola. È un pianeta. Coperto dalle acque e dominato da un terribile tiranno, fa da scenario alle avventure di un gigante, di una sirena e di un soldato umanoide, tutti controllabili in prima o in terza persona e utilizzabili in scontri a fuoco conditi da elementi strategici.



VOTO 79 — Dal punto di vista tecnico ha più di un problema, ma spiccano l'originalità e il gran bilanciamento delle meccaniche.

Genere
AZIONE/AVVENTURA
Sviluppatore
ROCKSTAR TORONTO
Produttore
ROCKSTAR GAMES
Anno
2001
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1
Reperibilità
BASSA



Remedy ha confezionato uno sparatutto di grande atmosfera, con uno dei protagonisti più riusciti nella storia del videogioco.

LA LEGGE È **SPIETATA** PER TUTTI

Max Payne

Due giochi ormai storici, un film, un terzo capitolo in cantiere per PS3... Giù il cappello, sei di fronte a un'icona dell'hard boiled, e a un gioco che ha fatto scuola!

La "sporca" New York di fine millennio, un agente cinico e tormentato, una vicenda intrisa di violenza, droga e tragici colpi di scena: mai nessun gioco, prima di *Max Payne*, era riuscito a ricreare con tanta efficacia le atmosfere dei film noir più "duri". Le meccaniche sono quanto mai classiche, con visuale in terza persona, livelli tridimensionali zeppi di nemici e un sistema di mira piuttosto ostico per gli standard odierni. Il comparto grafico, dignitoso dieci anni fa, soffre per gli evidenti problemi di fluidità e per il basso numero di poligoni a schermo, mentre restano affascinanti gli effetti di sfocatura che accompagnano la principale rivoluzione portata dal titolo: l'ormai leggendario "bullet time".



La trama è uno dei punti di forza e viene narrata da splendide sequenze a fumetti.



Puoi scegliere tra la mira libera o automatica, o persino affidarti a mouse e tastiera.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
74	90	83	87

VOTO 82

Un titolo che ha fatto storia e che ha ispirato molti capolavori degli ultimi dieci anni. La versione PC è nettamente migliore.

Genere
AZIONE
Sviluppatore
REDWOOD SHORES
Produttore
ELECTRONIC ARTS
Anno
2003
Testi
ITALIANO
Parlato
ITALIANO
Giocatori
1-2
Reperibilità
MEDIA



Un ottimo videogioco, tratto da un film discutibile, tratto a sua volta da un capolavoro della letteratura. Misteri dell'ispirazione...



L'**ANELLO** RIUSCITO COL BUCO

Il Signore degli Anelli Il Ritorno del Re

Dopo l'ottimo *Le Due Torri*, EA torna a rendere giustizia a una delle saghe letterarie e cinematografiche più fantastiche di sempre.

La guerra contro Sauron è alle battute finali. Gandalf si muove tra il Fosso di Helm, Isengard e Minas Tirith, Aragorn affronta i lugubri sentieri dei morti e Sam affianca Frodo nel suo viaggio verso il Monte Fato. Tre le avventure, tre le strade da percorrere, decine i personaggi e le ambientazioni che incontrerai sul tuo cammino. L'impostazione action e la complessità dei livelli si uniscono a un sistema di controllo sorprendentemente profondo per un tie-in, con abilità diverse per ogni protagonista e punti esperienza che variano a seconda del tuo stile di combattimento. Gli unici problemi riguardano la distribuzione insensata dei checkpoint e una telecamera poco precisa nelle battaglie campali.



Il dettaglio grafico è buono, ma il frame rate cala con troppi nemici a schermo.



Superando alcuni livelli sbloccherai sequenze del film. Ottima notizia per i fan.

» GRAFICA	» SONORO	» DIVERTIMENTO	» LONGEVITÀ
80	91	86	87

VOTO 86

Imperdibile per i fan di Tolkien e di Peter Jackson, godibile per tutti gli altri nonostante alcuni difetti strutturali.

Tira fuori il massimo dalla tua PlayStation!

Le migliori periferiche per sfruttare al 100% PS3, PS2 e PSP.

PER I **FANATICI** DEL CAVALLINO RAMPANTE

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**THRUSTMASTER**
PREZZO	**€ 199**
SITO WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM**

Ferrari Wireless GT Cockpit 430

Poche periferiche, prima d'ora, hanno offerto un tale livello di dettaglio e un design così pratico. Una vera e propria "postazione di guida" all-in-one.

BASE. L'enorme base dei pedali sostiene anche il volante, grazie a una barra telescopica regolabile. Il peso e la solidità dei materiali rendono la base stabile.

ERGONOMIA. Davvero ottima, dal momento che si tratta di una riproduzione perfetta del volante originale, sulla quale sono stati poi aggiunti i tasti, ma senza snaturare l'aspetto generale della periferica. I materiali e le gommature mostrano una qualità eccellente e il cambio a farfalla farà la felicità dei più esigenti.

SENSIBILITÀ. Grazie al manettino potrai adeguare alle tue esigenze la sensibilità della periferica ed eliminare eventuali zone morte della sterzata. Il grado di resistenza offerto è perfetto.

PEDALI. CPosizionati sulla base, sono molto ampi e comodi e hanno in comune con il volante la qualità dei materiali. Inutile dire che sono completamente analogici... e il pedale del freno, poi, è enorme!

EXTRA. Una gradita novità è l'assenza di cavo: il volante è infatti wireless, e utilizza pile (non incluse). Oltre a poter modificare la sensibilità, tutti i comandi (dai pulsanti alle leve) sono mappabili e, inoltre, il volante si smonta come nella F-1 per essere conservato in poco spazio.

VIBRAZIONE. Il punto debole: manca qualsiasi funzione di force feedback. A tutto vantaggio della durata delle batterie.

RIFINITURE. Tutti i materiali utilizzati sono di una qualità impressionante e il volante è incredibilmente simile a quello vero (non solo visivamente). Cosa più unica che rara, negli ultimi tempi, la presenza di metallo per rinforzare alcune parti della periferica, come il volante e la base. L'asta di appoggio del volante si può regolare per angolazione e altezza e può anche essere piegata.





Il nuovo volante Ferrari offre una qualità eccezionale e prestazioni eccellenti... ma a un prezzo non esattamente popolare.

» GIUDIZIO: ECCELLENTE
Un volante di lusso in tutti i sensi, e il migliore che abbiamo visto ultimamente. Peccato che non abbia la vibrazione.



PS3 | € 9,99 | ATOMIC | WWW.ATOMIC-ACCESSORIES.COM

Stand up3 PS3

Nel passaggio dalla versione "Fat" al modello Slim attualmente in vendita, PS3 ha guadagnato in solidità e qualità costruttiva. A voler trovare a tutti i costi un aspetto criticabile, però, si potrebbe dire che il ridotto spessore si è tradotto in una base d'appoggio meno stabile. Chi è abituato a tenere la console in verticale per motivi di spazio, quindi, farebbe bene a procurarsi uno stand come questo della Atomic. Materiali e costruzione solida, e un design che offre la massima stabilità con il minimo ingombro.

» GIUDIZIO: MOLTO BUONO



PS3 | € 11,99 | ATOMIC | WWW.ATOMIC-ACCESSORIES.COM

HDMI Cable

Sempre più spesso, il design ultrapiatto dei moderni televisori LCD ne invoglia il posizionamento a muro. Esteticamente è una gioia per gli occhi, ma gestire i cavi, soprattutto quelli HDMI, diventa un incubo. Per tutti i giocatori con problemi simili, risulterà provvidenziale questo cavo HDMI della Atomic, dotato di un connettore che è possibile angolare a 90° per consentire l'installazione anche in posizioni impossibili. Non guasta che il cavo sia ben schermato e di spessore generoso.

» GIUDIZIO: MOLTO BUONO



PS3 | € 12,90 | NITHO | WWW.NITHO.COM

Driving Kit

Come ribadito nel corso della prova comparativa dedicata ai Joypad pubblicata su PG 57, tra i pochi aspetti migliorabili del pad ufficiale Sony figurano sicuramente i grilletti, la cui inclinazione si traduce per alcuni in una presa difficile, e la mancanza di gommature che ne favoriscano la presa. Per risolvere entrambi i problemi in un colpo solo, Nitho offre un kit che molti troveranno prezioso: una guaina in silicone per il pad, due copri-grilletti, e un curioso (ma un po' instabile) anello per lo stick analogico.

» GIUDIZIO: MOLTO BUONO



DAGLI **SPECIALISTI** DEI PICCHIADURO, UN PAD A 360°

TIPO	**PAD**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**HORI**
PREZZO	**€ 39,99**
SITO WEB	**WWW.HORI.JP/US**

Wireless Horipad 3 Turbo

Non solo arcade stick: Hori presenta un pad "classico" elegantissimo... ma non completo.

ERGONOMIA. Discretamente più voluminoso del pad ufficiale, ma nel complesso confortevole. Il suo vero problema è il peso aggiuntivo derivato dalle due pile stilo richieste per l'alimentazione, che lo rendono pesante alla lunga.

STICK E PAD DIGITALE. Anche l'Horipad segue il recente (e non troppo gradito) trend degli stick analogici misura "small". Purtroppo sono anche un po' troppo duri e poco progressivi. In compenso il pad digitale è eccellente, molto simile a quello del Fighting Commander dello stesso produttore.

TASTI. I tasti frontali sono un po' troppo rialzati e hanno un "click" forse un po' eccessivo. I grilletti frontali sono ottimi, inclinati in avanti e quindi adattissimi per i giochi di guida.

Il Wireless Horipad 3 Turbo non è distribuito ufficialmente. Lo puoi comprare online nei colori rosso e argento.

EXTRA. Non supporta il Sixaxis né la vibrazione. In compenso offre funzioni Turbo per ogni tasto e sensibilità degli stick programmabile. Le due pile stilo richieste non sono incluse, ma hanno una autonomia notevole. Ed è un bene, perché manca la presa miniUSB di ricarica.

RIFINITURE. Plastiche robuste e costruzione di buona qualità sia per il pad che per la chiavetta wireless a corredo. Solo i tasti funzione gommati al centro del pad sono criticabili.

» GIUDIZIO: DISCRETO

Nel complesso buono, ma la mancanza di funzioni fondamentali limita il nostro giudizio.

LA **RIVOLUZIONE** DEI PAD

TIPO	**PAD**
COMPATIBILE	**PS3**
PRODUTTORE	**SPLITFISH**
PREZZO	**€ 79,90**
SITO WEB	**WWW.SPLITFISH.COM**

Dual SFX Evolution Wireless

Gli specialisti dei controller per sparatutto, Splitfish, presentano una periferica originale e dalle possibilità interessanti.

ERGONOMIA. La sua originale struttura "spezzata", lo rende molto comodo. Nonostante la quantità di tasti, infatti, tutto è a portata di dito. L'unica critica riguarda i tasti frontali (✖, ●, ecc), la cui collocazione poco indovinata porta confusione.

STICK E PAD DIGITALE. Gli stick analogici sono morbidi e la loro sensibilità può essere regolata. Il pad digitale è invece piccolo e poco reattivo.

TASTI. In generale sono discreti, con l'eccezione di un aspetto: i tasti frontali non hanno praticamente corsa, il che li priva delle fondamentali possibilità analogiche.

SIXAXIS. Ognuna delle due parti del pad è compatibile. Inoltre, puoi sostituire la funzione di qualunque tasto con movimento dei controller.

Il Dual SFX Evolution è un controller "composto" ma, se ti abitui, lo troverai estremamente funzionale.

EXTRA. Davvero tanti. Il tasto Frag serve per ridurre la sensibilità della levetta destra, ideale per movimenti e spari di estrema precisione. Inoltre, il pad presenta diversi tasti extra da configurare a piacimento, e perfino la sensibilità dei sensori del Sixaxis è configurabile.

RIFINITURE. I materiali e l'assemblaggio sono di buona qualità, con la possibile eccezione dei tasti frontali, un po' traballanti. Funziona con tre pile AAA per parte (non incluse) eventualmente ricaricabili via miniUSB.

» GIUDIZIO: SUFFICIENTE

Un controller innovativo, non perfetto ma molto configurabile e dalle possibilità interessanti.

I NOSTRI FAVORITI

IL MEGLIO PER PS3

1 **WIRELESS STEALTH CONTROLLER** » BLAZE » € 29,99 — Nuovo! Un pad con tutte le funzioni del Dual Shock 3. Funziona con 3 pile AAA.

2 **HIGH END HDMI CABLE FOR PS3** » SPEEDLINK » € 19,95 — Un'ottima opzione per collegare la tua PS3 a uno schermo HD.

3 **PLAYSTATION EYE** » SONY » € 39,90 — L'evoluzione dell'EyeToy su PS3, una telecamera dalle eccellenti prestazioni.

VOLANTI

1 **LOGITECH G25** » LOGITECH » € 299,95 — Per qualità, funzioni e rifiniture, il miglior volante per PS2 e PS3.

2 **DRIVING FORCE GT** » LOGITECH » € 149,00 — Il volante ufficiale di *GT5 Prologue* è uno dei migliori sul mercato.

3 **FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430** » THRUSTMASTER » € 199,00 — Un volante di lusso la cui unica pecca è non supportare la vibrazione. Nuovo!

SISTEMI AUDIO

1 **LOGITECH 5.1 Z-5500** » LOGITECH » € 399,00 — Il miglior impianto 5.1 sulla piazza, in tutti i sensi. Ma è piuttosto caro.

2 **GIGAWORKS G550W** » CREATIVE » € 449 — Benché caro, è molto potente. E soprattutto è wireless!

3 **SOUND STAGE 5.1** » LOGIC 3 » € 399,00 — Offre un buon effetto 5.1, è facile da installare ed evita grovigli di cavi.

HEADSET

1 **MOBILE PRO HEADSET** » LOGITECH » € 69,95 — Uno dei migliori per qualità e prestazioni, tra tutti quelli provati. Purtroppo, è un po' costoso.

2 **HEADSET BLUETOOTH** » SONY » € 39,99 — L'headset ufficiale di Sony per PS3. Ottimo, ma non il migliore.

3 **JABRA BT 2015** » JABRA » € 29,99 — Un'ottima scelta, che offre risultati convincenti a un prezzo irresistibile.

IL MEGLIO PER PSP

1 **MEMORY STICK 4GB** » SANDISK » € 16,95 — Tanto spazio in più per immagazzinare tutto quello che vuoi.

2 **PLAYGEAR POCKET** » LOGITECH » € 19,95 — Una vera e propria corazza per non rovinare la tua console preferita.

3 **GO! EXPLORE** » SONY » € 120 — Un "gadget" che converte la tua PSP in un GPS. Peccato per il prezzo.

La partita del secolo si gioca sulla tua PS3



FIFA 11 VS. PES 2011

Le due migliori simulazioni calcistiche sul mercato si sfidano in uno scontro più agguerrito che mai. *FIFA 11* o *PES 2011*? In questo confronto ti offriremo tutte le informazioni necessarie per scegliere...

1. SISTEMA DI GIOCO

1.1 PASSAGGI

PES 2011

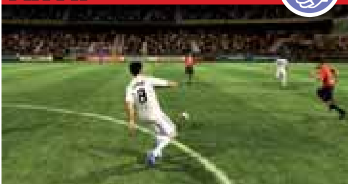




La barra di potenza, presente per qualunque genere di passaggio (rasoterra, alto, filtrante), permette di controllare con maggiore precisione ogni giocata. Il risultato è un incremento del livello di realismo rispetto al passato, anche se è necessario un breve periodo di allenamento per comprendere al meglio quanta forza imprimere per ogni passaggio.

FIFA 11





Il sistema di passaggio ha subito alcune modifiche rispetto alla passata edizione e, come per *PES 2011*, i cambiamenti hanno reso ancora più realistica l'esecuzione di queste giocate. In *FIFA 11* è possibile indirizzare con estrema precisione ogni passaggio, sia esso un semplice appoggio ravvicinato oppure un lancio filtrante per l'inserimento di un compagno.

» CONCLUSIONI

Quest'anno è impossibile decretare un vincitore in questa categoria. Entrambi i titoli sono dotati di un sistema di passaggi che unisce in egual misura precisione e realismo.

1.2 TIRI E PORTIERI

PES 2011



Chi ha provato un episodio precedente della serie non riscontrerà particolari cambiamenti nella meccanica di tiro. L'unica novità di rilievo è che, rispetto al passato, è più semplice eseguire dei pallonetti efficaci. Il comportamento dei portieri non convince pienamente: gli estremi difensori alternano infatti ottime parate a interventi privi di senso.

FIFA 11





Anche in *FIFA 11* le meccaniche di tiro non hanno subito variazioni di rilievo rispetto alle precedenti edizioni. È possibile eseguire ogni tipo di conclusione a rete con notevole precisione ed è stata ridotta la tendenza a colpire pali e traverse. I movimenti e le reazioni dei portieri sono stati ottimizzati e, nel complesso, sono più convincenti rispetto a quelli di *PES 2011*.

» CONCLUSIONI

Concludere a rete è un vero piacere sia in *PES 2011* che in *FIFA 11*. Per quanto riguarda invece il comportamento dei portiere, il titolo EA ha chiaramente la meglio sul rivale Konami.

1.3 FINTE

PES 2011



L'esecuzione delle finte può essere personalizzata assegnando alcune combinazioni di tasti a L2 e R2. I controlli di alcune giocate sono stati modificati (la "bicicletta" ora si esegue con la levetta destra), mentre il sistema di carte presente nella passata edizione è stato mantenuto nella modalità "Diventa un mito".

FIFA 11





FIFA 11 ricrea alla perfezione i contatti tra i giocatori. Per questo motivo, le finte e i contrasti per il possesso palla raggiungono un livello di realismo insuperabile. Il controllo a 360°, preciso e impeccabile, permette di eseguire qualunque tipo di giocata, dalla più semplice alla più complessa, con totale naturalezza.

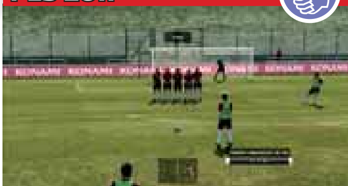
» CONCLUSIONI

***FIFA 11* primeggia grazie a un sistema di controllo superiore, che garantisce fluidità di manovra e realismo. Apprezzabili i notevoli passi in avanti fatti da *PES 2011*.**

1.4 PALLA FERMA

PES 2011





Le punizioni, i rinvii e i calci d'angolo non hanno subito modifiche rilevanti rispetto a *PES 2010*, sia nelle meccaniche d'esecuzione che nelle tecniche di gioco. Sono stati invece risolti alcuni problemi che riguardavano le rimesse laterali che, finalmente, non saranno più un veloce metodo per passare la palla agli avversari.

FIFA 11





Sono disponibili un buon numero di giocate sia in attacco (chiamare un compagno di squadra, battere velocemente una punizione) che in difesa (far saltare la barriera). Non sono presenti novità di rilievo, anche perché già nelle passate edizioni il controllo da palla ferma non presentava difetti o problematiche di alcun genere.

» CONCLUSIONI

Nessuno dei due titoli presenta particolari innovazioni nelle meccaniche di gioco da palla ferma. In questo settore, *PES 2011* e *FIFA 11* sono in sostanziale parità.

2. REALIZZAZIONE TECNICA

2.1 AMBIENTE DI GIOCO

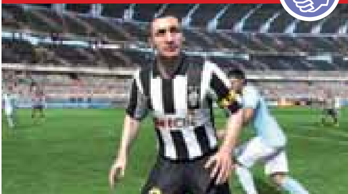
PES 2011



Tutti gli elementi che circondano una partita di calcio sono riprodotti in modo adeguato, con particolare attenzione ai cori e agli incitamenti dei tifosi. La licenza della Champions League (stranamente, senza il calendario ufficiale) e della Coppa Libertadores contribuiscono a creare la giusta atmosfera. Peccato per l'assenza di alcune squadre reali.

FIFA 11





Gli elementi di contorno sono uno dei punti di forza di *FIFA 11*. La telecronaca è di ottimo livello, così come gli incitamenti dei tifosi. La quantità di squadre è in grado di soddisfare qualunque appassionato, anche grazie alla presenza di rose aggiornate. Ottima, infine, la riproduzione degli impianti di gioco, in tutto e per tutto identici alle controparti reali.

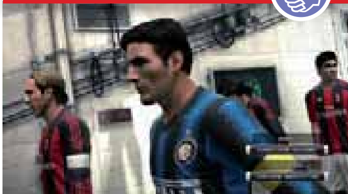
» CONCLUSIONI

Anche se *PES 2011* mostra evidenti miglioramenti rispetto al passato, con nuove licenze e un comparto audio/video più convincente, *FIFA 11* resta comunque il top della categoria.

2.2 GIOCATORI

PES 2011





I modelli dei giocatori sono uno dei punti di forza di *PES 2011*. Sia i calciatori più famosi che quelli meno noti sono curati sin nei minimi dettagli e sono riproduzioni piuttosto fedeli delle controparti reali. Le animazioni sono state completamente rinnovate e, pur avendo ancora margini di miglioramento, sono decisamente meno robotiche che in passato.

FIFA 11



Dietro il nome Personality+ si cela l'ambizioso progetto di riprodurre tutti i calciatori disponibili non solo per quanto riguarda l'aspetto fisico, ma anche nelle movenze caratteristiche. Considerando che in *FIFA 11* sono presenti circa 15.000 giocatori, si tratta di un'impresa quasi impossibile. La qualità media dei modelli è comunque più che soddisfacente.

» CONCLUSIONI

La qualità dei modelli dei giocatori di *PES 2011* è leggermente superiore rispetto a *FIFA 11* mentre, per quanto concerne le animazioni, è il titolo EA ad avere la meglio sul rivale.

3. INTELLIGENZA ARTIFICIALE

3.1 COMPAGNI

PES 2011



Sono disponibili un buon numero di opzioni che permettono di impostare le strategie e di gestire i comportamenti dei propri compagni di squadra. In generale, i giocatori si muovono in maniera discretamente realistica, sia nella fase offensiva che in quella difensiva.

FIFA 11



Il comportamento dei compagni di squadra in *FIFA 11* è quanto mai realistico, con una buona copertura in fase difensiva e una serie di movimenti (sovrapposizioni, smarcamenti, inserimenti senza palla) che rendono più agevole lo sviluppo della manovra offensiva.

» CONCLUSIONI

Entrambi i giochi possono contare su un'intelligenza artificiale più che convincente, ma l'impressione è che *FIFA 11* sia leggermente superiore a *PES 2011* in questo settore.

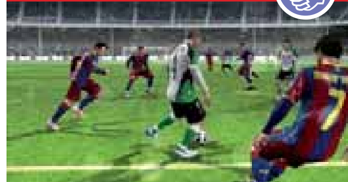
3.2 AVVERSARI

PES 2011



L'aspetto di *PES 2011* che ci ha maggiormente deluso è l'intelligenza artificiale degli avversari. Konami aveva garantito notevoli miglioramenti a riguardo, ma anche ai livelli di difficoltà più elevati è ancora possibile eseguire lunghe galoppate sulla fascia senza essere contrastati a dovere.

FIFA 11



Il livello di intelligenza artificiale delle squadre controllate dalla CPU è ottimo sia per quanto riguarda l'attacco che la difesa. Tra movimenti coordinati, pressing, sovrapposizioni e inserimenti sarà necessaria molta attenzione per non subire gol e notevole abilità per segnare.

» CONCLUSIONI

La vittoria in questa categoria è chiaramente appannaggio di *FIFA 11*. Il titolo EA primeggia sul rivale Konami e riesce a garantire una sfida sempre coinvolgente e varia.

4. OPZIONI DI GIOCO

4.1 COMPETIZIONI E MODALITÀ DI GIOCO

PES 2011



Sono disponibili in versione ufficiale la Champions League e la Coppa Libertadores. È inoltre possibile prendere parte a campionati, coppe, sessioni di allenamento, creare il proprio calciatore nella modalità Diventa un Mito e sfidare amici in rete (4 contro 4). Per la prima volta, anche la Master League dispone di una funzione online.

FIFA 11



Oltre 30 campionati e coppe, partite amichevoli e una modalità Carriera che si protrae per quindici stagioni con la possibilità di vestire i panni di un giocatore, di un manager o entrambe le cose. La sezione online è particolarmente ricca e, grazie all'opzione che permette di controllare il portiere, è finalmente possibile giocare in 11 contro 11.

» CONCLUSIONI

Anche se *PES 2011* è sensibilmente migliorato rispetto al passato (soprattutto nel comparto online), *FIFA 11* offre ancora una maggiore varietà di opzioni.

4.2 SQUADRE E LICENZE

PES 2011



Sono disponibili 81 selezioni nazionali e circa 200 club provenienti dai campionati più importanti (solo la Ligue 1 francese e la Eredivisie olandese con licenza ufficiale). Non male, anche se mancano ancora diversi team piuttosto importanti. La novità dell'anno è rappresentata dalle squadre che partecipano alla Coppa Libertadores.

FIFA 11



FIFA 11 offre 500 squadre ufficiali provenienti da 30 campionati (alcuni con licenza anche delle serie inferiori), oltre a un discreto numero di rappresentative nazionali (inferiore rispetto a *PES 2011*). La scelta è quindi particolarmente ampia e comprende tutti i team più celebri con le rose aggiornate alla nuova stagione.

» CONCLUSIONI

***FIFA 11* primeggia anche in questa categoria. Anche se *PES 2011* mostra segni di miglioramento, il numero di squadre e licenze di FIFA è ancora insuperabile.**

4.3 EDITOR

PES 2011



Sono disponibili un numero notevole di opzioni di personalizzazione. È possibile creare il proprio giocatore tramite l'opzione Diventa un Mito, scegliendone le animazioni e le caratteristiche tecniche. L'editor degli stadi permette inoltre di dare vita a impianti originali, con elementi tratti da alcune classiche produzioni Konami (come *Castlevania* o *Gradius*).

FIFA 11



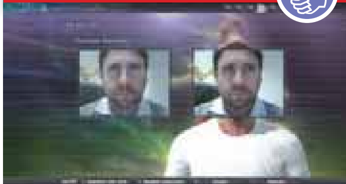
Il sistema di editor di *FIFA 11* è ulteriormente potenziato dalla presenza di una nuova opzione, denominata Creation Centre. Collegandosi al sito www.ea.com/it/calcio/fifa/creation-centre è possibile infatti creare da zero i propri giocatori e la propria squadra direttamente da PC, quindi importarli su console per utilizzarli.

» CONCLUSIONI

Entrambi i giochi offrono editor completi, che consentono di operare su numerose di opzioni. Il Creation Center è un punto a favore di *FIFA*, che si aggiudica di una lunghezza questo scontro.

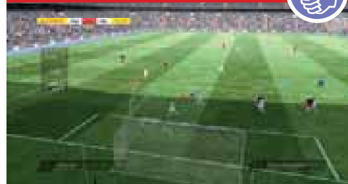
4.4 ALTRE OPZIONI ED EXTRA

PES 2011



È possibile utilizzare la telecamera PlayStation Eye per scattare una propria foto e utilizzarla nella creazione del proprio giocatore nella modalità Diventa un Mito. Inoltre, utilizzando i punti ottenuti nel corso del gioco si possono sbloccare extra quali selezioni nazionali e giocatori storici, nuovi palloni, effetti sonori tratti da classici titoli Konami e altro ancora.

FIFA 11



Oltre alla già nota modalità Live Season (che aggiorna periodicamente il gioco con dati derivati da quanto accade nella realtà), uno degli extra più curiosi quest'anno è la possibilità di utilizzare canzoni ed effetti sonori scelti liberamente. È sufficiente scaricare i brani tramite la porta USB e importarli nel gioco per essere accompagnati da nuovi cori o dalle assordanti vuvuzela!

» CONCLUSIONI

Sia *FIFA 11* che *PES 2011* offrono una notevole varietà di opzioni e numerosi extra di notevole interesse. Per questo motivo, in questa categoria i due giochi sono sullo stesso livello.

CONCLUSIONI

La partita si è conclusa e, dopo un confronto serrato, la vittoria finale è stata conquistata da *FIFA 11*. Il titolo EA prevale sul rivale Konami grazie ai numerosi passi in avanti di questi anni, meritando ampiamente lo scettro della categoria.

La storica rivalità tra *FIFA* e *PES* si è rinnovata anche quest'anno. Ma gli evidenti passi in avanti compiuti da entrambi i titoli hanno reso ancora più combattuta la lotta per la leadership della categoria. *FIFA 11* esce vincitore dal confronto grazie a un comparto licenze nettamente superiore (un numero di squadre ufficiali praticamente doppio rispetto al titolo Konami), a una maggiore ricchezza nel campo delle opzioni online (possibilità di giocare 11 contro 11 in primis), a un sistema di controllo più preciso, a una migliore gestione dell'intelligenza artificiale e alla presenza di alcune interessanti novità, tra le quali merita una menzione d'onore la possibilità di controllare un portiere per tutta la durata della partita. *PES 2011* può contare su una migliore definizione dei giocatori (il sistema Personality+ necessita ancora di alcune modifiche) e su alcune interessanti opzioni nella creazione dei calciatori, mentre la struttura di gioco, che ha tratto evidente giovamento dalle modifiche apportate dal team guidato da Seabass, è leggermente meno realistica rispetto a quella del suo avversario.



KONAMI
DISPONIBILE
€69,90



EA SPORTS
DISPONIBILE
€69,90

		PES 2011		FIFA 11	
SISTEMA DI GIOCO	Stile di gioco	B	Evidenti passi in avanti rispetto al passato. Più coinvolgente e realistico.	E	Tante piccole migliorie che incrementano ulteriormente il livello di realismo.
	Passaggi	E	La nuova barra di potenza assicura maggiore precisione nei passaggi.	E	Più precisi che mai. È possibile eseguire ogni tipo di giocata.
	Tiri	E	Preciso come sempre. L'esecuzione dei pallonetti è stata semplificata.	E	Ottimi. Non sono state apportate particolari modifiche rispetto al passato.
	Finte	B	L'esecuzione di alcune finte è cambiata. Possibilità di configurazione.	E	Il controllo avanzato a 360° è uno dei punti di forza di *FIFA 11*.
	Palla ferma	E	Gestione identica a *PES 2010* e, per questo, priva di difetti.	E	Sono disponibili un buon numero di opzioni sia offensive che difensive.
	Calci d'angolo	B	Anche nei corner non sono presenti innovazioni rispetto al passato.	B	Sono presenti tutte le giocate delle edizioni passate, senza grosse novità.
	Globale	B	**Notevoli passi in avanti rispetto alla passata edizione.**	E	**FIFA 11 offre un sistema di gioco potenziato rispetto a FIFA 10.**
REALIZZAZIONE TECNICA	Giocatori	E	Modelli simili alle controparti reali, non solo per le star più affermate.	B	Non tutti i giocatori sono realizzati con la stessa cura per i dettagli.
	Animazioni	B	Completamente rinnovate e, nel complesso, di buona fattura.	B	Maggiore fluidità e precisione dei movimenti rispetto alla passata edizione.
	Ritmo di gioco	E	Sono presenti cinque velocità per impostare il rimo di gioco.	E	Ritmo di gioco leggermente più lento e più realistico di *FIFA 10*.
	Fisica	B	La fisica del pallone è convincente nella maggior parte delle situazioni.	E	La riproduzione dei contatti tra i giocatori è assolutamente impeccabile.
	Stadi	E	Alcuni tra gli stadi più famosi al mondo sono riprodotti alla perfezione.	B	Gli stadi sono realizzati con una discreta cura nei particolari. Migliorabili.
	Telecronaca	B	La telecronaca affidata alla coppia Pardo-Altafini è di ottimo livello.	E	Il duo Caressa-Bergomi si mantiene sui livelli delle passate edizioni.
	Effetti sonori	E	I cori e gli incitamenti dei tifosi aiutano a creare la giusta atmosfera.	B	Molto buoni, senza particolari novità rispetto alla versione 2010.
	Globale	B	**Tecnicamente di buon livello, migliorabile in alcune animazioni.**	B	**Molto curata. I modelli dei giocatori sono ancora perfezionabili.**
INTELLIGENZA ARTIFICIALE	Compagni	B	I compagni di squadra si muovono rispettando schemi e posizioni.	E	I giocatori si muovono con intelligenza sia in attacco che in difesa.
	Avversari	D	Le squadre avversarie non sono impeccabili e mostrano alcune lacune.	B	Gli avversari si comportano con notevole realismo in ogni fase di gioco.
	Portieri	S	Gli interventi dei portieri sono, in alcune situazioni, incomprensibili.	D	Non sono perfetti, ma si comportano meglio delle controparti di *PES 2010*.
	Arbitri	B	Gli arbitri hanno la tendenza a fischiare tutti i contatti, anche quelli veniali.	B	Sarebbe bello avere anche nella realtà degli arbitri così precisi.
	Globale	D	**L'intelligenza artificiale degli avversari e dei portieri è migliorabile.**	B	**Più curata rispetto al passato. Solo i portieri necessitano di qualche miglioria.**
OPZIONI	Modalità di gioco	B	Meno modalità di gioco rispetto a *FIFA 11*, ma comunque sufficienti.	E	Buon numero di opzioni. La novità è l'opzione per controllare il portiere.
	Competizioni	B	Le stesse di *PES 2010*, oltre alla Master League Online e alla Coppa Libertadores.	E	Circa 30 campionati su licenza, coppe, modalità Carriera, Live Season...
	Numero di club	B	Circa 200 squadre (europee e sudamericane), non tutte con licenza ufficiale.	E	Oltre 500 club reali appartenenti anche alle serie minori.
	Numero di nazionali	E	81 rappresentative nazionali, senza contare le formazioni classiche.	B	Tutte le nazionali più famose, seppure in numero inferiore rispetto a *PES 2010*.
	Numero di stadi	B	26 diversi stadi, alcuni reali, come il Santiago Bernabéu, l'Old Trafford e San Siro.	E	Circa 50 stadi, con impianti quali il Calderón, Wembley e l'Allianz Arena.
	Inquadrature	B	Sette diverse inquadrature in grado di soddisfare qualunque appassionato.	B	Una buona varietà di inquadrature, adatta a qualunque esigenza.
	Configurazione partita	B	Un buon numero di opzioni che permettono di impostare a piacimento la partita.	B	Discreta varietà di opzioni. Buon livello di personalizzazione dell'incontro.
	Strategia	E	La quantità di opzioni strategiche a disposizione è particolarmente elevata.	E	La formazione e la strategia di gioco possono essere modificate a piacimento.
	Editor	E	Eccellente, con nuove opzioni che permettono di modificare gli stadi.	E	Il nuovo Creation Centre offre una notevole quantità di opzioni.
	Trasferimenti	D	Alcuni movimenti di mercato sono poco comprensibili.	B	Il calciomercato si sviluppa con discreto realismo, senza eccessive stranezze.
	Opzioni multigiocatore	B	7 giocatori offline e 4 vs 4 online. Un passo in avanti rispetto al passato.	E	La possibilità di giocare online 11 vs 11 è un sogno divenuto realtà.
	Opzioni ed extra	B	Interessante la possibilità di utilizzare elementi di altri classici Konami.	B	Diversi extra, tra cui la possibilità di utilizzare musiche personalizzate.
	Globale	B	**Un passo in avanti rispetto alla passata edizione. Inferiore rispetto a *FIFA 11*.**	E	**Una quantità di opzioni e di licenze senza pari. Completo in ogni aspetto.**
	TOTALE	B	**Un ottimo titolo, sicuramente la migliore edizione di PES disponibile su PS3.**	E	***FIFA 11* è la migliore simulazione calcistica mai prodotta su console next-gen.**

Scrivi a **PlayGeneration**, Edizioni Master
Via Ariberto 24, 20123 Milano
@ Manda un'e-mail a **playgeneration@edmaster.it**
Posta sul nostro forum **www.playgen.it**

Risolviamo tutti i tuoi dubbi

Alla redazione piace trovare sempre una risposta alle tue domande. Quindi che aspetti? Scrivici!

La minaccia aliena

Arriverà qualche nuovo *Resistance* su PS3 o PSP?
@ Damiano Longo

Nel corso della GamesCom Sony ha finalmente presentato ufficialmente *Resistance 3* per PS3, con un trailer decisamente interessante. Nelle nuove immagini mostrate di recente è onnipresente Capelli, protagonista del drammatico epilogo del secondo capitolo. La data di uscita del gioco è prevista per il 2011.



Resistance 3 è in fase di sviluppo, ma non arriverà prima del 2011.

Una special postnucleare

Ciao ragazzi! Mi sapreste dire cosa include l'edizione speciale di *Fallout New Vegas*? Non so se prendere quella o la versione "normale".
@ Carlo Del Vecchio

Se sei a caccia di gadget, l'edizione speciale di *New Vegas* potrebbe essere un acquisto decisamente consigliabile. La confezione, infatti, include in DVD di documentari ed extra, una graphic novel dalla copertina rigida, sette fiches (più una speciale in metallo) e un mazzo di carte con le immagini dei personaggi del gioco. I ragazzi di Obsidian hanno perfino creato un gioco di carte appositamente pensato per utilizzarle, chiamato Caravan, presente naturalmente anche nel gioco. Tieni conto che la versione "liscia" del gioco costa 71,90, mentre l'edizione speciale ti alleggerirà di 89,90 euro.

Racchettate Next Gen

Salve a tutti! Vorrei sapere qualcosa sui prossimi giochi di tennis per PS3. Che mi dite?
@ Gianfranco Padovano

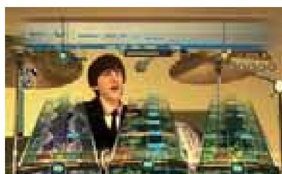
Grand Slam Tennis di EA, compatibile con Move, era previsto entro la fine del 2010, ma è stato poi rimandato a data da definire. Sega, però, ha annunciato *Virtua Tennis 4*, che oltre a vantare la compatibilità con il nuovo controller Sony sarà anche in 3D (naturalmente per chi ha uno schermo compatibile). Un'altra proposta interessante è *Racket Sports*, che oltre al tennis classico offre partite di altri sport simili, come il ping pong. E visto che il Move si adatta magnificamente a questo genere di titoli, non ci sorprenderebbe vederne annunciare altri in futuro.



Virtua Tennis 4 uscirà nel 2011 e sarà compatibile con Move e gli schermi 3D. Sega non ha fornito ulteriori dettagli, ma è lecito aspettarsi un titolo interessante.

Arricchire il repertorio

Sapete dirmi se per caso sono previsti altri pack scaricabili per *The Beatles: Rock Band*?
@ JohnPaulGeorgeRingo



The Beatles Rock Band non vedrà altri pack scaricabili oltre ai tre album completi disponibili sullo Store.

Dopo i tre album già disponibili sullo Store, non ci sono notizie in merito a nuovi pack di brani dei Fab Four. Harmonix, a suo tempo, ha dichiarato che il processo per convertire ciascuna canzone dei Beatles in un versione giocabile è più costoso e complicato rispetto a quello necessario per i brani normalmente inclusi nei vari *Rock Band*, e che l'arrivo di eventuali nuovi pack sarebbe dipeso dall'andamento delle loro vendite. E il fatto che i brani dei Beatles non siano compatibili con gli altri capitoli di *Rock Band* non ne incrementa certo la popolarità.

Il futuro è nero

Un saluto a tutta la redazione. Anni fa, ho provato un gioco per PS2 chiamato *Black*, e ricordo che mi era piaciuto molto. Sapete che fine ha fatto? Ci sarà un sequel? Ho cercato in giro ma non ho trovato niente, magari voi ne sapete qualcosa...
@ Samuele Sica

Black è stato sviluppato da Criterion per Electronic Arts, e ci sembra poco probabile che arrivi un sequel. Il suo creatore, però, ha gettato insieme a Codemasters le basi di un titolo che promette di offrire molte delle caratteristiche del suo capolavoro per PS2. Il titolo in questione è *Body Count*, ed è atteso per il 2011.

LA DOMANDA DA UN MILIONE DI DOLLARI

L'Online di *Black Ops* sarà a pagamento?

Un mio amico mi ha detto che l'online di *Call of Duty: Black Ops* sarà a pagamento. È vero?
@ Christian Savino

È un rumour che gira da tempo, e che ha la sua origine in una delle solite dichiarazioni-shock di Bobby Kotick a proposito di come rendere più redditizio il gioco online. In realtà, da più parti si ipotizza che il sempre simpaticissimo Kotick si riferisse alla versione Xbox 360, e all'idea di pretendere da Microsoft una percentuale sulle quote del Live vista la quantità di giocatori che vi si collegano per giocare a *CoD*.

Al momento, comunque, puoi stare tranquillo, visto che non è in programma un'iniziativa del genere su *CoD Black Ops*. Visto come la pensa Kotick, però, non escluderemmo che in futuro possa mettere in atto qualche diabolico piano del genere...



Non dovrai pagare un abbonamento per l'online di *Black Ops*... ma non si sa come andrà a finire con i prossimi *CoD*.



Uncharted 2 è uno dei migliori titoli per PS3, e un'avventura che non può mancare in nessuna collezione.



» DOMANDE CORTE, RISPOSTE

Che fine ha fatto *Ride to Hell*?

giaco95
Lo studio che lavorava al gioco ha chiuso, ed è stato dichiarato che *Ride to Hell* sarà trasferito in un team a Monaco, ma non se ne è più saputo niente.
LucaRuggierock

Ci sarà mai un sequel dell'avventura per PS2 *Devil Summoner*?

claudio panizzo
Per PS2 è uscito *Devil Summoner 2*, oppure c'è *Devil Summoner* per PSP, ma non so se uscirà in Italia o meno.
kil 93

C'è una data di uscita precisa per *Max Payne 3*?

HibrydTheory
Purtroppo la data di uscita è sconosciuta ma si mormora debba uscire intorno alla metà del 2011.
Altair97

Ma la PSP di *KH: BbS* arriverà anche in Europa?

Amazing_Axel
No, purtroppo qui in Italia uscirà soltanto la Limited Edition.
Krona

Una scelta oculata

Ho un budget ristretto, e posso comprare solo un gioco. Come rapporto qualità-prezzo, mi consigliate *Uncharted 2* o *Just Cause 2*?

@ Tiziana

Just Cause 2 offre una singola modalità di gioco, ma grazie alle enormi dimensioni della mappa offre un numero immenso di ore di gioco. Tuttavia, se ti interessa giocare in multi *Uncharted 2* ti offre ancora di più. In più, la campagna è un vero capolavoro, e il prezzo è ormai più che abbordabile. Noi personalmente ci orienteremmo su quest'ultimo, anche se nel caso tu non fossi interessato a giocarlo online potrebbe non durarti tantissimo, ma l'esperienza è così intensa che difficilmente te ne pentirai. *Uncharted 2* è uno dei migliori giochi per PS3, ed è un vero e proprio acquisto obbligato. *Just Cause 2* è immenso, ma non altrettanto... speciale.

Lamiere accartocciate

Ho letto il vostro reportage su *Gran Turismo 5*, e ho visto che solo le auto Premium possono subire danni. Me lo confermate? Oppure si danneggiano tutte e per quelle Premium è più realistico?

@ Salvatore Imparato

Tutte le auto presenti nel gioco subiranno danni, ma nelle auto premium questi saranno molto più dettagliati. Idem dicasi per gli interni, le spie sul cruscotto e tutto il resto. Naturalmente, visto il lavoro necessario per riprodurle in maniera così perfetta, le auto Premium saranno solo una piccola percentuale dell'immenso garage del gioco.

Calcio? No, football

Sapete dirmi se *Madden 11* uscirà anche in Italia e se sarà in italiano?

@ Emiliano

Sì, il nuovo *Madden* arriva anche dalle nostre parti. Purtroppo, però, il gioco non è stato localizzato, quindi dovrai giocarlo in inglese.

La fratellanza in beta

Come faccio a provare la beta di *Assassin's Creed: Brotherhood*?

@ Davide Manzo

La beta multiplayer del gioco è disponibile dal 4 ottobre per chi abbia preordinato il gioco e per coloro che, dopo essersi registrati sul sito assassinscreed.it. ubi.com/brotherhood/, abbiano ricevuto via email il codice per partecipare. Ma chissà, con un po' di fortuna potrebbe diventare pubblica in seguito.



Assassin's Creed: Brotherhood è disponibile in versione Beta, ma solo per chi ha preordinato il gioco.

[LA TUA OPINIONE CONTA]

Quali giochi hai intenzione di comprare questo autunno?



La vostra lista della spesa è prevedibilmente ricchissima. E non poteva essere altrimenti, vista la mole di titoli in uscita...

Un occhio al portafoglio

Karu
lo prenderò *FIFA 11* ed *Assassins Creed Brotherhood*. Devo badare a spese, altrimenti sarebbero entrati *GT 5* ed il Move.

Scelte obbligate

Kurosaki_Ichigo
Ce ne saranno molti che meriterebbero l'acquisto in quel periodo. Per ora comunque, causa tasche vuote, gli unici che acquisterò con sicurezza pari al 100%, sono *Naruto Ultimate Ninja Storm 2* e *Gran Turismo 5*. Gli altri vedrò di prenderli sfruttando qualche offerta online e non, o in alternativa, attendendo qualche settimana, sperando (probabilmente invano) in un calo di prezzo.

Un po' di storia

JohnGale
per questo autunno cercherò di recuperare giochi del passato della ps3 come *Far Cry 2, Resistance 2, Dead Space* e *Darksiders*. Per Natale mi farò regalare *Black Ops* e valuterò se prendere subito o aspettare per il nuovo *Guitar Hero*. Ma ce ne sarebbero tanti altri da prendere e purtroppo io non ho risorse a sufficienza

Sono troppi!

Krona
Ne escono così tanti che potrei anche perdermi qualche perla rara e ritrovarmi con dei giochi "da un weekend e via". Devo riflettere perché sono in arrivo anche altri giochi per l'inizio dell'anno. Forse però *Castlevania* potrebbe farmi vacillare...

Largo alle novità

ryonarushima
Di sicuro acquisterò *Vanquish*, che ha tutte le carte in regola per diventare il nuovo punto di riferimento per gli action in terza persona, e sopratutto è un nuovo brand. Per gli altri sono indeciso. Il nuovo *Call of Duty*, *Assassin's Creed* (2,5?)? Sinceramente non mi faccio trasportare dal nome. Preferisco avere valutazioni più concrete prima di prenderli, non vorrei ricevere una grossa delusione.

Koggima, facci sognare!

Bertock
Al momento sono ancora indeciso su tutto. Ci sono diversi giochi che acquisterei anche, ma essendo io leggermente meno ricco di un re, potrò limitarmi a pochissimi di quelli. Al momento quelli che hanno attirato di più la mia attenzione sono *Enslaved* (la demo la avrò giocata una decina di volte) e *Castlevania: Lords of Shadows* (Koggima, facci sognare!).

IL TEMA DEL PROSSIMO MESE:

Quali saghe per PS2 vorresti rivedere in una collection in HD?

@ Manda un'email a **playgeneration@edmaster.it, indicando come oggetto "Opinione", oppure posta nel forum (www.playgen.it).**
Se vuoi, puoi inviarci una foto autorizzandoci esplicitamente alla pubblicazione.

Pagina mancante (pubblicità)

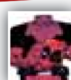
Pagina mancante (pubblicità)

PARTECIPA ANCHE TU ALLA **COMMUNITY DI PLAYGENERATION!**

Voci dal Forum

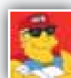
Vuoi partecipare ancora di più alla tua rivista preferita? Vuoi conoscere altri appassionati di videogiochi in una community sempre più grande e sempre più vivace? Allora clicca su www.playgen.it e scopri il nostro forum!

LA DISCUSSIONE



Sono infuriato nero. Ma si può fare una cosa del genere? Ho da poco comprato una PSPgo e sapete cosa scopro? Che *Kingdom Hearts Birth by Sleep* non è stato pubblicato in formato digitale per PSN. Che dire? Come già detto sono infuriato nero! Ma se si crea una console nuova supportatela! Non possono dare annunci del genere a nemmeno un anno di uscita della PSPgo. Roba da spararsi. Ho comprato da poco una PSPgo apposta per giocare a *MGS PW* e *KH* e non posso giocare a quest'ultimo? Perché non hanno supportato il formato digitale di *KH*?

PEPPO94



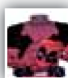
Sgradevole, sono d'accordo. In effetti sui motivi di fondo non c'è mai stata una dichiarazione ufficiale nè un fetente di "scusate" agli acquirenti della console. Personalmente suppongo che la scelta abbia a che fare con il sistema di protezione del gioco, che è legato alla lettura da UMD, che ha retto per un bel po'. Quanto questa politica abbia pagato per SE, però, non so dirlo. Calcola però che in Giappone soprattutto, PSPgo non ha venduto davvero niente. Spiace (oddio, non troppo in effetti), ma è così.

DUFFMAN



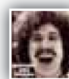
Scusa ma alla fine e stato un tuo sbaglio, perché cavolo ti sei comprato la PSP? Che è la console piu stupida che Sony abbia mai inventato, è vero che è portatile, però dai, non è che esci di casa e ti metti a giocare. In viaggio è utile, ma se viaggi spesso. È meno potente della PS2, poi con PS3 in circolazione ti prendi PSP? Che peraltro è snobbata dalle software house, fanno un gioco bello ogni morte di papa. Comunque l'unico gioco serio su PSP è stato *Monster Hunter*.

CRESTORAPPER



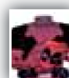
Perché mi sono preso la PSPgo:
1: è talmente piccola che mi entra in tasca.
2: mi si è rotto l'ipod e la go si è rivelata un'ottima sostituta per sentire le canzoni oltre che all'aggiunta delle possibilità di gioco.
3: viaggio molto.
4: non fa affatto rumore quando gioco, a differenza delle prime PSP che fanno un rumore assurdo durante il caricamento dell'umd.
5: come già detto prima aspettavo *MGS PW* e *KH*, anche se su quest'ultimo sono rimasto fregato.
6: l'ho presa con l'avvento degli essentials, quindi tanti giochi belli a basso costo.
7: Posso giocare al primo *Rayman* anche in metro.
Detto questo, la scelta di non implementare il formato digitale di *KH* mi ha lasciato di stucco, ma non sono così disperato da comprarmi un'altra PSP solo per *KH*. Mi consolerò comprando qualche essential o, se devo prendere un GdR, *FFVII*. Sarà un gioco con degli anni sulle spalle, ma sa ancora dare grandi emozioni.

PEPPO94



La Go è migliore SOLO nella sua piccolezza, il che può essere anche un difetto per alcuni punti di vista. Altrimenti non ha nulla in più della 3000. PSPgo è stata un flop totale fin dall'uscita, poiché ha perso il lettore UMD, qui c'è poco da fare. Meglio la 3000 ovviamente.

FRA_62



La qualità l'avevo vista tutta. Ho pensato e penso tutt'ora che la go sia migliore in quanto è più piccola, ha una memoria di 16GB e soprattutto non devo portarmi UMD appresso, in quanto i giochi sono già nella console. Vedendo questi vantaggi ho visto delle potenzialità in più nella PSPgo rispetto alla 3000. E ora, perché questi vantaggi vengono meno? Perché qualcuno come Square Enix decide di non supportare il formato digitale di un capolavoro. Quindi le qualità ci sono eccome, solo che non vengono sfruttate come dovrebbero dai produttori.

PEPPO94

LA COLLEZIONE



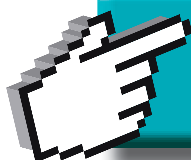




Ho entrambi gli *Assassin's Creed* per due console perchè mi sono piaciuti molto e quindi li ricompro (so che è da pazzi): l'*AC 2* per PS3 è la Black Edition, mentre l'*AC 2* per Xbox è la White Edition (le volevo tutte e due). Poi ci sono due copie di *Uncharted* perchè una è stata comprata, l'altra regalata. Comunque questi giochi li abbiamo presi in due, io e il mio compagno, tutte e due malatissimi di videogiochi (e aggiungerei: meno male! XD).

LUNASTORTA89

■ Una collezione multipiattaforma per Lunastorta e il suo gentile consorte. Quando il videogioco fa bene alla coppia...

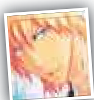


PARLA DEI TUOI GIOCHI PREFERITI. TROVA AMICI PER GIOCAR

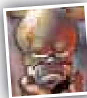
LE COPERTINE DEI LETTORI

I nostri lettori hanno fatto ancora una volta sfoggio di creatività e di abilità grafica creando alcune nuove "fantacopertine" per la rivista...





Ispirato da una orribile battutaccia del nostro editor, il sempre vigile Kurosaki_Ichigo ne fa un'altra delle sue regalandoci un reboot di *Devil May Cry* alternativo a quello di Ninja Theory. E, tanto per citare alcune mal tradotte fonti, con un... tocco western.



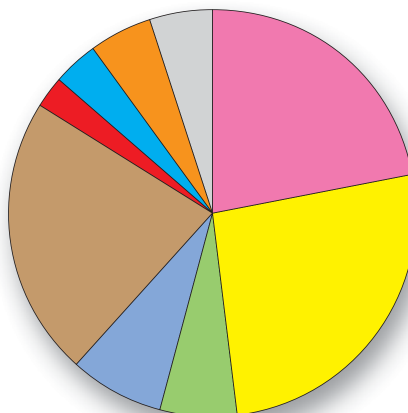
E per restare in tema, Zacloud propone un improbabile (oddio, di questi tempi ci aspettiamo questo e altro) crossover tra *DMC* e il capolavoro di Koggima. Con meloni annessi, naturalmente. No meloni, no Koggima...

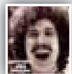


IL SONDAGGIO

QUALE ESCLUSIVA WII TI PIACEREBBE VEDERE SU PS3?

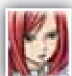
- SUPER MARIO 22,22%
- THE LEGEND OF ZELDA 25,93%
- METROID 6,17%
- SUPER SMASH BROS. BRAWL 7,41%
- MONSTER HUNTER TRI 22,22%
- MADWORLD 2,47%
- RED STEEL 3,70%
- THE CONDUIT 0%
- MARIO [TITOLI SPORTIVI: KART, PARTY ETC] 4,94%
- ALTRO [O TITOLI FUTURI, COME EPIC MICKEY, KIRBY, GOLDENEYE ETC] 4,94%





Ovviamente vorrei vedere *Zelda* su ps3! E' stata una delle più grandi saghe di tutti i tempi, chi non la vorrebbe! Mi piacerebbe anche *Metroid*, giocai un capitolo su Game Boy qualche anno fa e mi piacque moltissimo. Anche questa splendida serie la vorrei su PS3!

FRA 62



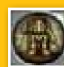
Scelta ardua... *Metroid* è fantastico e possiede una buona trama (oltre a una protagonista degna di nota), però mi ispirerebbe un bel Monster *Hunter Tri* per avventurarmi liberamente in terre selvagge a cacciare mostri in alta definizione. Mi sa che però sceglierei di cacciare un po' in compagnia più che viaggiare nello spazio, quindi voto *Monster Hunter*.

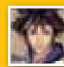
KRONA

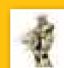


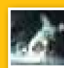
LA CLASSIFICA UFFICIALE DEL FORUM

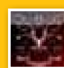
Poco da segnalare in classifica, dopo lo scossone del mese scorso, a parte Mattest e Baldagiovane impegnati ormai da mesi a rincorrersi a vicenda. Per il resto, come sempre, sembra che mezzo forum sia costantemente impegnato a platinare in allegria. Troveranno il tempo per mangiare e lavarsi?

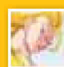

1. UNIKO90 - trofei 2585 livello 18 - 77% - 51 platini


2. MATTEST09 - trofei 2068 livello 16 - 60% - 34 platini

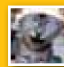

3. BALDAGIOVANE86 - trofei 2192 - livello 16 - 56% - 26 platini

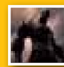

4. SUPERTAYO10 - trofei 1796 livello 15 - 51% - 21 platini

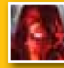

5. TRIXSTER10 - trofei 1536 livello 15 - 1% - 28 platini


6. SHARINGAN - trofei 1451 livello 14 - 82% - 26 platini

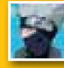

7. POOH81 - trofei 1429 livello 14 - 64% - 24 platini


8. AMEDEO91 - trofei 1416 livello 14 - 58% - 25 platini


9. BOMBERMAN - trofei 1596 livello 14 - 51% - 13 platini

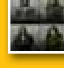

10. RYONARUSHIMA - trofei 1315 livello 14 - 32% - 27 platini

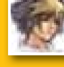

11. SOLDIER_OF_ROME - trofei 1359 - livello 14 - 31% - 21 platini


12. IRONBOXE - trofei 1673 livello 14 - 29% - 2 platini

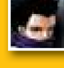

13. LUSIO89 - trofei 1348 livello 14 - 12% - 19 platini

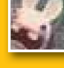

14. JOHNNY DEPP - trofei 1228 livello 14 - 11% - 26 platini

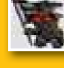

15. MARDUK74 - trofei 1348 livello 14 - 2% - 16 platini


16. YGORR - trofei 1328 livello 14 - 15% - 20 platini


17. RAZZAROMANA - trofei 1284 livello 14 - 1% - 20 platini


18. SPAREGA - trofei 1228 livello 13 - 74% - 20 platini


19. MARKO_GEKO - trofei 1146 livello 13 - 67% - 20 platini


20. ALEXIS10 - trofei 1031 livello 13 - 21% - 15 platini

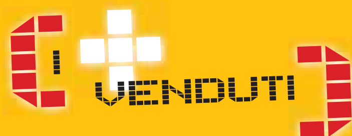
Quella che segue è una guida ai titoli più interessanti per PS3, PSP e PS2. **Abbiamo assegnato a ciascuno un voto. Quest'ultimo potrà variare in futuro in virtù delle nuove uscite.**

PIÙ DI 150 TITOLI RECENSITI!

I migliori giochi per la tua PlayStation

Tutte le informazioni di cui hai bisogno per non fare acquisti sbagliati.

DATI LIMITATI ALLE PIATTAFORME SONY



■ *Mafia II* parte col botto e conquista stabilmente la vetta della classifica.

1. Mafia II (N)
2. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (N)
3. Kane & Lynch 2: Dog Days (N)
4. Spider-Man: Dimensions (N)
5. Red Dead Redemption (↓)
6. R.U.S.E. (N)
7. Tiger Woods PGA Tour 2011 (↓)
8. Battlefield: Bad Company 2 (↓)
9. Call of Duty: Modern Warfare 2 (N)
10. Blur (=)

■ *Dimensions* ha convinto i fan dell'Uomo Ragno, e non solo...

PS3

AZIONE

ALPHA PROTOCOL
» SEGA » € 69,90 » X GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di spionaggio che combina elementi d'azione, stealth e GdR. Offre grande libertà nella scelta delle strategie da usare.
VOTO 79

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY
» EA GAMES » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due mercenari combattono per sventare la minaccia terroristica che incombe su Shangai. Breve, ma intenso.
VOTO 84

BAYONETTA
» SEGA » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Spettacolare, profondo, vibrante, originale: Bayonetta è ufficialmente la nuova regina degli action!
VOTO 95

BIONIC COMMANDO
» CAPCOM » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un classico riletto in chiave moderna che esalta per l'azione intensa e per gli esigenti elementi da gioco di piattaforma.
VOTO 88

BRÜTAL LEGEND
» EA GAMES » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno spassoso viaggio nel mondo del metal, tra azione, corse in auto e battaglie. È minato da difetti tecnici e strutturali.
VOTO 83

DEAD RISING 2 (Nuovo!)
» CAPCOM » € 69,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Azione, umorismo, acrobazie e orde di zombie da annientare con armi fuori di testa. Diverte sia in singolo che in multiplayer.
VOTO 90

DEVIL MAY CRY 4 (Prezzo budget)
» CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il mix "stylish" di azione e avventura firmata Capcom torna con l'eccelsa qualità a cui la serie ci ha abituati sin dalle origini.
VOTO 93

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE
» KOEI » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione dai controlli semplici e accessibili. È ambientato nella Cina feudale e ha una modalità cooperativa online.
VOTO 86

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY
» 505 GAMESTREET » € 39,90 » 1-16 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 7+
Battaglie aeree che divertiranno sia gli amanti dei simulatori sia i giocatori in cerca di qualcosa di diverso dal solito.
VOTO 87

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
» EIDOS » € 69,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Violenza, azione senza tregua, trama avvincente e un comparto visivo inconfondibile. Originale il multi, anche in cooperativa
VOTO 84

LOST PLANET 2
» CAPCOM » € 39,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco d'azione con ambientazione futuristica, un'eccellente modalità cooperativa ed entusiasmanti scontri a fuoco.
VOTO 79

MINI NINJAS (Prezzo budget)
» EIDOS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di ninja originale, spassoso e dall'estetica ricercata. Il suo svolgimento variegato ti conquisterà subito.
VOTO 83

NINJA GAIDEN SIGMA 2
» TECMO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una sfida per veri ninja: lunga, difficile e maledettamente spettacolare. Molti gli extra esclusivi per PS3.
VOTO 90

QUANTUM THEORY (Nuovo!)
» TECMO » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un frenetico sparatutto in terza persona, fondato sull'ormai classico sistema di coperture. È eccessivamente ripetitivo.
VOTO 69

RATCHET & CLANK A SPASSO NEL TEMPO
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
La classica formula a base di azione e piattaforme per una divertente avventura che chiude la trilogia di *R&C*.
VOTO 92

SPIDER-MAN DIMENSIONS (Nuovo!)
» ACTIVISION » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un action divertente e tecnicamente valido. I livelli sono troppo lineari e la telecamera dà non pochi problemi.
VOTO 71

TCOR: ASSAULT ON DARK ATHENA (Prezzo budget)
» ATARI » € 29,90 » 1-12 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un ottimo mix di azione e stealth, corredato dall'ulteriore attrattiva di un eroe carismatico e di un secondo gioco incluso.
VOTO 79

TRANSFORMERS: LA BATTAGLIA PER CYBERTRON
» ACTIVISION » € 69,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'avventura lunga, varia e appassionante, anche se priva di idee originali. Di gran lunga superiore a *La Vendetta del Caduto*.
VOTO 82

GDR

3D DOT GAME HEROES
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un gioco di ruolo ispirato ai capisaldi del genere e zeppo di citazioni e omaggi. Particolarissimo lo stile grafico retrò.
VOTO 87

DEMON'S SOULS
» NAMCO BANDAI » € 64,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un GdR d'azione profondo, vasto, dai toni adulti e straordinariamente difficile. Se cerchi una vera sfida, devi farlo tuo.
VOTO 91

DRAGON AGE: ORIGINS
» EA GAMES » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un gioco di ruolo maturo, di stampo fantasy e con struttura aperta. I fan del genere non dovrebbero lasciarselo scappare.
VOTO 90

FALLOUT 3: GOTY
» BETHESDA » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un *Oblivion* post-apocalittico eccellente per longevità e libertà. Questa versione contiene tutte le espansioni uscite.
VOTO 94

FINAL FANTASY XIII
» SQUARE ENIX » € 64,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di ruolo che sorprende per la grafica e il sistema di combattimento profondo, ma non per trama e personaggi.
VOTO 90

3 ragioni per giocare a...

FIFA 11

Play GIOCO DEL MESE





1. CALCIO TOTALE I ritocchi al sistema di controllo rendono le partite estremamente varie e realistiche. Anche dal punto di vista della giocabilità è il miglior *FIFA* di sempre.

2. LICENZE E OPZIONI. Come da tradizione, *FIFA 11* può vantare una quantità smisurata di licenze ufficiali, opzioni e modalità di gioco. Ti accompagnerà per tutta la stagione.

3. INSUPERABILE ONLINE. Incredibile ma vero, EA è riuscita a migliorare anche il comparto online di *FIFA 10*, introducendo novità come le partite 11 contro 11. Chi sta in porta?

AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED II
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il buon mix tra i vari elementi del gioco lo rende un'avventura tra le migliori disponibili sulla piazza.
VOTO 91

BATMAN ARKHAM ASYLUM GOTY
» EIDOS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Azione, stealth e un quadro tecnico da urlo. È arricchito da tutti i DLC e da una modalità 3D compatibile con qualsiasi TV.
VOTO 80

DANTE'S INFERNO
» ELECTRONIC ARTS » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura truculenta, in stile *God of War*, con un'ambientazione evocativa. La struttura di gioco non apporta novità.
VOTO 83

DARKSIDERS
» THQ » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura che stupisce per caratterizzazione artistica, varietà, longevità e una serie di trovate interessanti.
VOTO 90

DEAD SPACE — Prezzo budget
» EA GAMES » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Comparto tecnico, atmosfere e combattimenti rendono questo nuovo esperimento il survival horror dell'anno.
VOTO 91

GOD OF WAR III
» SONY » € 49,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure d'azione disponibili per PS3: adrenalinica, violenta e dotata di un comparto tecnico d'eccellenza.
VOTO 97

GOD OF WAR COLLECTION
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Include i primi due *GoW* pubblicati per PS2. Due avventure superbe, ritoccate nella grafica e proposte a un prezzo irresistibile.
VOTO 93

GTA EPISODES FROM LIBERTY CITY
» ROCKSTAR » € 39,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Due avventure che ampliano l'universo di *GTA IV*, nuovi protagonisti e modalità multiplayer inedite. Il prezzo è imbattibile.
VOTO 92

GRAND THEFT AUTO IV — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Il gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softeca PS3. Un titolo immenso ed elettrizzante.
VOTO 97

HEAVY RAIN
» SONY » € 44,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un thriller con una trama profonda e ricca di colpi di scena. È un "film interattivo" da giocare a colpi di QTE. Indimenticabile.
VOTO 93

JUST CAUSE 2
» EIDOS » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura esplosiva, un sandbox che riprende elementi di *GTA IV* e *Mercenaries*: frenesia, libertà, varietà e divertimento.
VOTO 83

MAFIA II
» 2K GAMES » € 69,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura criminale con un'ambientazione molto curata e una progressione più lineare rispetto agli altri sandbox.
VOTO 88

METAL GEAR SOLID 4 — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un intreccio narrativo indimenticabile: l'ennesimo trionfo di una serie che continua a stupire. Un must imperdibile.
VOTO 97

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura varia e divertente, ma non all'altezza dei capisaldi del genere. Se non sei proprio un novizio lo finirai in poche ore.
VOTO 78

RED DEAD REDEMPTION
» ROCKSTAR » € 69,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura epica con un'ambientazione unica: il Vecchio West. È vario, immenso e graficamente superbo
VOTO 97

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION — Nuovo!
» CAPCOM » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
L'avventura completa, con in più gli extra, i DLC e il supporto al PS Move. E tutto a un prezzo davvero stracciato!
VOTO 95

TOY STORY 3
» DISNEY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Vario, curato, divertente e intriso della magica atmosfera del film. Imperdibile per i più piccoli e per i fan di Woody e Buzz.
VOTO 83

UNCHARTED 2: IL COVO DEI LADRI — Prezzo budget
» SONY » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un'avventura unica, che appassiona dall'inizio alla fine e stupisce per l'ottimo online. Uno dei migliori titoli PS3.
VOTO 97

YAKUZA 3
» SEGA » € 69,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 18+
Un "romanzo criminale" ambientato in Giappone, vastissimo e carico di atmosfera. È totalmente in inglese.
VOTO 91

PICCHIADURO

DRAGON BALL Z RAGING BLAST
» NAMCO BANDAI » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Graficamente pregevole, e finalmente con un numero degno di personaggi e modalità. Peccato per le poche novità.
VOTO 85

SOULCALIBUR IV — Prezzo budget
» NAMCO » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un picchiaduro straordinario, ricco ed estremamente galvanizzante. Ti stregherà anche se non sei un amante del genere.
VOTO 92

SUPER STREET FIGHTER IV
» CAPCOM » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il miglior picchiaduro per PS3. Mantiene la struttura di *Street Fighter IV* e aggiunge lottatori, opzioni e modalità di gioco.
VOTO 96

TEKKEN 6
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il picchiaduro più completo sulla piazza, con 40 lottatori e numerose modalità di gioco. I fan della saga lo adoreranno.
VOTO 90

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 49,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una simulazione di wrestling spettacolare e completa, con ancora più opzioni, modalità di gioco e lottatori.
VOTO 80

IL MEGLIO PER PS3

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1 **Dead Rising 2** — CAPCOM | AZIONE — N



Nel mese dei giochi di calcio, noi ci stiamo dannando l'anima per fare a fette migliaia di morti viventi. Inventare nuove armi e combinare folli strumenti di distruzione è diventata una specie di mania...

2 **FIFA 11** — EA SPORTS | SPORT — N

3 **Pro Evolution Soccer 2011** — KONAMI | SPORT — N

4 **F1 2010** — CODEMASTERS | GUIDA — N

5 **Mafia II** — 2K GAMES | AVVENTURA — ↓

I VOSTRI PREFERITI

1 **Mafia II** — 2K GAMES | AVVENTURA — N



L'avventura principale non dura moltissimo, ma l'atmosfera unica, la profondità della trama e i DLC incentrati su Jimmy continuano a tenervi incollati alla PS3. Un buon antipasto, in vista della scorpacciata

2 **CoD Modern Warfare 2** — ACTIVISION | SPARATUTTO — =

3 **Red Dead Redemption** — ROCKSTAR | AVVENTURA — ↓

4 **Kane & Lynch 2: Dog Days** — EIDOS | SPARATUTTO — N

5 **God of War III** — SONY | AZIONE — ↑



■ *God of War III* rientra brutalmente in classifica, in attesa dell'uscita di *Ghost of Sparta*.

I quattro migliori giochi...





1 Resident Evil Code Veronica X

Nonostante il cambio di rotta degli ultimi due *RE*, i nemici caratteristici della saga restano gli zombie "puri", mugugnosi e putrescenti. L'eccezionale *Code: Veronica* è l'ultimo capitolo "classico".

2 Dead Rising 2

Nella maggior parte dei giochi o dei film a tematica "zombesca", l'unico modo per portare a casa la pelle è sfuggire alla famelica orda. *Dead Rising 2* capovolge la prospettiva: i non morti sono lenti e impacciati, tu sei armato fino ai denti...

PER AIUTARCI A STILARE QUESTA LISTA MANDA UNA E-MAIL A: **playgeneration@edmaster.it**



1 inFamous 2

»PS3 »SONY »AZIONE »2011

L'erede dell'ottimo *inFamous* ha sorpreso tutti allo scorso E3, presentando una grafica eccelsa e meccaniche più varie. Si parla anche di supporto al Move.



2 Dead Space 2

»PS3 »EA »AZIONE/AVVENTURA »2011

I patiti del "survival horror" attendono questo seguito con trepidazione. Le nuove ambientazioni e le fasi nello spazio aperto sono da pelle d'oca.



3 Mass Effect 2

»PS3 »EA »GDR/AZIONE »2011

L'annuncio più eclatante del GamesCom: il secondo capitolo di *Mass Effect*, finora esclusiva Xbox 360, raggiungerà anche PS3. E scusa se è poco...



GUIDA

BLUR
»ACTIVISION »€ 49,90 »1-20 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 7+
Un frenetico arcade simile a *ModNation Racers* ma con uno stile grafico più realistico. Tecnicamente non è impeccabile. VOTO 87

COLIN MCRAE DIRT 2 — Prezzo budget
»CODEMASTERS »€ 34,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+
Galvanizzante, longevo e stracolmo di opzioni, *Colin McRae DIRT 2* è molto più di un semplice gioco di rally. VOTO 93

F1 2010 — Nuovo!
»CODEMASTERS »€ 64,90 »1-12 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+
La lunga attesa ha dato i suoi frutti: una simulazione curata, con tutto il carisma della F1 e una giocabilità da manuale. VOTO 93

GRAN TURISMO 5: PROLOGUE — Prezzo budget
»SONY »€ 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+
Non sorprende per numero di auto e circuiti, ma il sistema di guida, il fotorealismo e l'online ne fanno un titolo eccellente. VOTO 90

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES — Prezzo budget
»ROCKSTAR »€ 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+
Gare adrenaliniche, scenografiche e ricche di opzioni, che ti terranno incollato al volante per molto, molto tempo. VOTO 91

MODNATION RACERS
»SONY »€ 69,90 »1-12 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+
Un divertentissimo arcade con la possibilità di creare e condividere piloti, kart e tracciati. *LittleBigPlanet* a quattro ruote! VOTO 80

MOTO GP 09/10
»CAPCOM »€ 64,90 »1-20 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+
Un titolo molto vasto, completo di classi 125, 250 e MotoGP e arricchito da numerose modalità. Tecnicamente non è granché. VOTO 80

MOTORSTORM PACIFIC RIFT — Prezzo budget
»SONY »€ 29,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+
MotorStorm torna con il suo ritmo travolgente, nuove modalità e circuiti inediti molto più vari rispetto al passato. VOTO 91

SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
»MILESTONE »€ 44,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 3+
Una simulazione completa, appassionante e adatta sia ai novizi che agli esperti delle due ruote. VOTO 85

SONIC & SEGA SUPERSTARS RACING
»SEGA »€ 54,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 7+
Un arcade di corse, semplice e immediato. Punta sul fascino degli eroi Sega e sulla modalità multiplayer. VOTO 78

SPLIT/SECOND VELOCITY
»DISNEY INT. »€ 39,90 »1-8 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 7+
Una vera e propria scarica di adrenalina. È un arcade di guida che sorprende e affascina fin dalla prima gara. VOTO 91

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — Nuovo!
»BLACKBEAN »€ 64,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+
Una simulazione di rally ricca di opzioni e improntata al realismo. È migliorabile dal punto di vista grafico. VOTO 81

SPARATUTTO

ALIENS VS. PREDATOR
»SEGA »€ 39,90 »1-18 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Scegli se giocare come Alien, Predator o marine, sfruttando le caratteristiche di ciascuna specie. VOTO 71

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
»EA GAMES »€ 39,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+
Uno sparatutto a sfondo bellico con una deludente Campagna in singolo, ma con il miglior multiplayer sulla piazza. VOTO 92

BIOSHOCK 2
»2K GAMES »€ 39,90 »1-10 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Se hai apprezzato il primo *Bioshock*, lo amerai. Lo stile e l'ambientazione del predecessore, con in più il multiplayer. VOTO 91

BORDERLANDS
»2K GAMES »€ 59,90 »1-4 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Uno sparatutto con elementi da GDR ambientato su un brullo pianeta alieno. Gioca da solo o con tre amici, anche online. VOTO 90

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
»ACTIVISION »€ 69,99 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Come *MW*, meglio di *MW*. Uno sparatutto eccezionale da ogni punto di vista, con diverse interessanti novità. VOTO 94

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD
»UBISOFT »€ 39,90 »1-12 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+
Un originale FPS che ti appassionerà, se ti farai catturare dall'ambientazione western. Buono anche l'Online. VOTO 80

FAR CRY 2 — Prezzo budget!
»UBISOFT »€ 29,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Uno sparatutto che scommette su un'impostazione alla *GTA* ottenendo ottimi risultati in tutto, tranne nell'online. VOTO 90

KILLZONE 2 — Prezzo budget!
»SONY »€ 29,90 »1-32 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Uno degli sparatutto più avvincenti del catalogo PS3, reso ancora più memorabile da un multiplayer Online massiccio. VOTO 97

MAG
»SONY »€ 49,90 »256 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 16+
Una guerra per 256 giocatori, da combattere rigorosamente in Rete. Le meccaniche funzionano, la grafica non è il massimo. VOTO 82

RESISTANCE 2 — Prezzo budget!
»SONY »29,90 »1-60 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 12+
Uno sparatutto ineccepibile, splendido e adrenalinico. Storia, ambientazione e giocabilità ti lasceranno a bocca aperta. VOTO 93

SINGULARITY
»ACTIVISION »€ 69,90 »1-10 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Uno sparatutto vario e diverso dal solito, impreziosito da una ambientazione evocativa e da alcuni passaggi di stampo horror. VOTO 78

WOLFESTEIN
»ACTIVISION »€ 39,90 »1-16 GIOCATORI »ITALIANO »ETÀ: 18+
Un classico che ha saputo adattarsi ai tempi moderni senza perdere i suoi segni d'identità: intrattenimento e azione. VOTO 79

con orde di famelici zombie!



Forbidden Siren

Un "survival horror" di culto, uscito su PS2 e reso indimenticabile dalla presenza degli Shibito (che in giapponese significa "cadaveri"). Sono zombie astuti e letali, spesso armati, e dovrai "guardare con i loro occhi" per individuarli.



Zombie Hunters

Ragazze seminude combattono un esercito di zombie a colpi di katana... La serie è piuttosto popolare in Giappone, dov'è intitolata *Onechanbara*, tanto che sono usciti tre capitoli per PS2 e un film all'insegna "trash" più sfrenato.

MUSICALE

BAND HERO — Prezzo budget!
» ACTIVISION » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Se non senti il rock dentro e *Guitar Hero* ti sembra troppo ostico, *Band Hero* può costituire un buon compromesso pop.
VOTO 71

DJ HERO
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nel ruolo di un DJ dovrai remixare oltre 100 brani. Le meccaniche funzionano alla grande, ma il repertorio in parte delude.
VOTO 91

GUITAR HERO 5
» ACTIVISION » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Nuove opzioni per l'ennesima incursione nel mondo di *GH*. Include 85 brani, seppure non molto emozionanti.
VOTO 79

ROCK BAND 2
» EA GAMES » € 44,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Innova poco rispetto al predecessore, ma rimane un gioco musicale quasi infinito e divertentissimo, sia da solo che con amici.
VOTO 93

ROCK BAND GREEN DAY
» EA » € 64,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un *Rock Band* dedicato al celebre gruppo punk-rock, con 47 brani ed extra di ogni genere. Se ti piacciono i Green Day...
VOTO 84

SINGSTAR VOL. 3 (+ MICROFONI) — Prezzo budget!
» SONY » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
30 brani inediti per cantare con gli amici, oltre a nuove opzioni per la comunità Online di *SingStar*... Il re della festa.
VOTO 92

SPORT

FIFA 11 — Nuovo!
» EA SPORTS » € 69,90 » 1-20 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Riesce nell'impresa di superare il suo predecessore, grazie ai ritocchi nel sistema di controllo e alle nuove opzioni multiplayer.
VOTO 94

FIGHT NIGHT ROUND 4
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Se ami la boxe, su PS3 non troverai una simulazione più reale, impressionante e coinvolgente di questa.
VOTO 94

NBA 2K10
» 2K SPORTS » € 59,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un simulatore completo, ricco di opzioni e modalità di gioco e con un sistema di controllo profondo. Davvero spettacolare.
VOTO 92

NBA LIVE 10 — Prezzo budget!
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-10 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di pallacanestro accessibile e completo che ricrea le emozioni della NBA. Ottimo, ma c'è spazio per migliorare.
VOTO 89

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 — Nuovo!
» KONAMI » € 69,90 » 1-7 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Non è perfetto, ma la Master League Online, la nuova IA e una giocabilità più fluida rappresentano dei passi in avanti.
VOTO 91

SPORTS CHAMPIONS — Nuovo!
» EA GAMES » € 39,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il "Wii Sports" per PS3 è il miglior gioco per provare il Move, con sei sport divertenti sia in singolo che in multiplayer.
VOTO 82

SKATE 3
» EA GAMES » € 64,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un gioco di skateboard ricco di opzioni e con un online davvero epico. Se ti piace il genere, è un acquisto obbligato.
VOTO 91

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 11
» EA SPORTS » € 69,90 » 1-24 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
È la miglior simulazione di golf sulla piazza. La nuova edizione include la Ryder Cup e una modalità online più ricca.
VOTO 89

TOP SPIN 3 — Prezzo budget!
» 2K SPORTS » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un gioco di tennis esigente e realistico. Il quadro tecnico è eccellente, lo spettro di opzioni di modalità più che abbondante.
VOTO 90

VIRTUA TENNIS 2009
» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un accessibile tennis arcade che coinvolge e diverte già dalla prima partita pur non offrendo una grafica sorprendente.
VOTO 87

VARI

BUZZ! QUIZ TV + BUZZER
» SONY » € 59,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Divertente quanto i capitoli per PS2 e ora con la possibilità di sfidare online altri concorrenti da tutto il mondo.
VOTO 90

EYE PET MOVE EDITION — Nuovo!
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+
Guidare la tua mascotte con il Move è divertente, ma se hai già l'edizione originale non troverai molte novità.
VOTO 84

KATAMARI FOREVER — Prezzo budget!
» NAMCO BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Far rotolare una sfera per raccogliere oggetti sempre più grandi può sembrare una follia... Ma è una follia a dir poco spassosa.
VOTO 88

KUNG FU RIDER — Nuovo!
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un arcade di "guida" diverso dal solito, folle e originale, che però non riesce a sfruttare tutte le potenzialità del Move.
VOTO 69

LITTLEBIGPLANET — Prezzo budget!
» SONY » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un gioco di piattaforme rivoluzionario, che stimola a immaginare, creare e condividere mondi.
VOTO 96

START THE PARTY! — Nuovo!
» EA SPORTS » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Originali minigiochi pensati appositamente per il Move. Manca di varietà e il multiplayer è strutturato solo a turni.
VOTO 73

TIME CRISIS 4 + G-CON
» NAMCO » € 89,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Una conversione eccellente accompagnata da una nuova pistola, più precisa e versatile. Dispiace solo che duri così poco.
VOTO 80

I MIGLIORI PLATINUM

PS3



Fight Night Round 4 è la miglior simulazione di boxe disponibile per PS3.

1. Fallout 3 (=)
2. GTA IV (↑)
3. Street Fighter (=)
4. Uncharted 2 (↓)
5. Resident Evil 5 (↑)
6. Metal Gear Solid 4 (↑)
7. LittleBigPlanet (↓)
8. Borderlands (N)
9. Colin McRae DIRT 2 (=)
10. Fight Night Round 4 (N)

PSP

1. Resistance Retribution (N)
2. Pack GTA Liberty City Stories + Vice City Stories (=)
3. Monster Hunter Freedom Unite (↓)
4. God of War Chains of Olympus (=)
5. Midnight Club L.A. Remix (=)
6. Crisis Core FFVII (=)
7. MotorStorm Arctic Edge (N)
8. Silent Hill Origins (=)
9. Patapon 2 (↓)
10. Wipeout Pulse (↓)



Resistance Retribution è un titolo imperdibile per tutti i possessori di PSP.

I VENDUTI PER PSP


Toy Story 3 resiste sul podio, alle spalle dei "pezzi da 90".

1. **Kingdom Hearts:** Birth by Sleep (N)
2. **Metal Gear Solid:** Peace Walker (↓)
3. **Toy Story 3** (↓)
4. **Valkyria Chronicles 2** (N)
5. **FIFA 10** (↓)
6. **LEGO Harry Potter:** Anni 1-4 (N)
7. **ModNation Racers** (↓)
8. **Assassin's Creed:** Bloodlines (↓)
9. **Football Manager 2010** (↓)
10. **Prince of Persia:** Le Sabbie Dimenticate (↑)



Valkyria Chronicles 2 riscuote un successo sorprendente anche in Europa.

PSP AVVENTURA

ASSASSIN'S CREED BLOODLINES
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il ritorno "portatile" di Altair delude su tutti i fronti. Tecnicamente lacunoso e molto poco divertente.
VOTO 59

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos si scatena su PSP con un'avventura così brillante da tutti i punti di vista da apparire indistinguibile dagli episodi per PS2.
VOTO 94

GTA CHINATOWN WARS
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
La visuale ricorda i primi, classici *GTA*, ma la sostanza è quella, gustosissima, degli episodi più recenti.
VOTO 90

GTA LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Ottima raccolta che include i due *GTA* usciti finora per il portatile Sony. Un must per tutti i giocatori.
VOTO 94

HARRY POTTER E IL PRINCIPE MEZZOSANGUE — Prezzo budget
» EA » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Il gioco non dura molto e la cura per i dettagli è deludente, ma i fan più accaniti di Harry Potter sapranno apprezzarlo.
VOTO 77

JAK & DAXTER: SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Jak debutta su PSP con un'avventura divertente ed estremamente varia. La strana coppia è tornata, più in forma che mai!
VOTO 87

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
» KONAMI » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Uno dei migliori capitoli della saga: un'avventura divertente, emozionante, varia e rigiocabile. Peccato manchi l'online.
VOTO 98

OBSCURE: THE AFTERMATH
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un survival horror appassionante, grazie soprattutto a una trama curata. Splendido se giocato in cooperativa con un amico.
VOTO 86

PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE
» UBISOFT » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Sviluppato in 2D, il nuovo *Prince of Persia* è un mix di salti, azione ed enigmi. Peccato manchi di profondità e carisma.
VOTO 76

SILENT HILL ORIGINS
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Angosciante come un *SH* per PS2. E tra grafica, trama, enigmi e combattimenti, *Origins* si classifica tra i migliori giochi PSP.
VOTO 93

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..
VOTO 81

GUIDA

BURNOUT DOMINATOR — Prezzo budget
» EA GAMES » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Corse a ritmo serrato in mezzo al traffico e una sana dose di sfida rendono questo gioco di guida un vero must.
VOTO 90

F1 2009
» CODEMASTERS » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Il miglior simulatore di Formula 1 per PSP. Vanta la licenza ufficiale per le auto, i tracciati e le piste di questa stagione.
VOTO 88

GRAN TURISMO
» SONY » € 29,90 » 4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Uno dei migliori giochi di guida per PSP, nonostante la mancanza di una modalità carriera completa e longeva.
VOTO 85

MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'autentica meraviglia, sbalorditiva in ogni suo comparto. Eccezionali i controlli e il coinvolgimento.
VOTO 92

MODNATION RACERS
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un brillante arcade con tutte le qualità della versione PS3, nonostante gli inevitabili tagli. Presenti anche l'editor e l'Online.
VOTO 86

MOTO GP — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Brucia l'asfalto in un GP quanto mai realistico e con dei comandi impeccabili. Peccato che ci siano solo otto circuiti.
VOTO 88

MOTORSTORM ARCTIC EDGE
» SONY » € 29,90 » 6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un ottimo arcade che cattura lo spirito selvaggio delle gare offroad delle versioni per PS3. Include gare online.
VOTO 91

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Questo remake del popolarissimo arcade di Sega rappresenta una piccola perla di tecnica e giocabilità per la tua PSP.
VOTO 86

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE — Prezzo budget
» SEGA » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un titolo concitato che fonde guida, salti e scontri a fuoco. Godibile, ma ci sono alternative migliori.
VOTO 80

RIDGE RACER 2 — Prezzo budget
» NAMCO » € 19,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Un arcade che non apporta alcun miglioramento rispetto all'originale, ma rimane comunque un ottimo titolo.
VOTO 92

SBK 09
» BLACK BEAN » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Realizzazione passabile e gare con controlli arcade o simulativi, ma nessuna novità di rilievo rispetto allo scorso anno.
VOTO 78

WIPEOUT PULSE — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Vertiginose gare futuristiche valorizzate da opzioni inedite, controlli privi di sbavature e una grafica mozzafiato.
VOTO 89

E tu, che voto daresti a...



GTA IV

@ Diegoresort (dal forum)

Sfida a San Andreas

Grand Theft Auto 4 nasce per superare *San Andreas*. Il compito, però, non è riuscito appieno: da un lato è migliorato tantissimo con la grafica, e ha reso il gioco più reale e lungo, dall'altro ha una storia un po' noiosa e missioni ripetitive, prive dell'originalità del precedente episodio.

VOTO 96 — *GTA 4* è uno dei giochi migliori ancora oggi, ma non migliora il predecessore tranne che per la grafica.

Assassin's Creed II

@ Ezioauditore97 (dal forum)

Meraviglie rinascimentali

Uno dei migliori titoli per le console next-gen. La trama è assolutamente fantastica. Ma non è solo quello che fa di *Assassin's Creed II* uno dei migliori titoli next-gen: grafica pazzesca e solo qualche pecca nei personaggi secondari, varietà nelle missioni, periodo storico magico e soundtrack che ti immerge ancora di più nel contesto storico.

VOTO 94 — Un mix di avventura, azione e stealth che catturerà tutti. Anche se non sei un amante del genere DEVI averlo.

Dragon Ball Raging Blast

@ Andry 100 (dal forum)

La rivincita di Goku

Dragon Ball Raging Blast arriva su PS3 dopo il fallimentrare *Burst Limit*. Ha una grafica molto buona (e uguale al cartone). Il doppiaggio è in inglese però con i sottotitoli si capisce tutto. Il divertimento è assicurato, picchiare Goku o Vegeta è sempre divertente. Ha un'ottima longevità e tra storia, superprove di combattimento e online ne avrai per un bel po'.

VOTO 89 — Lo consiglio chi ama *Dragon Ball* e in generale a chi vuole provare un picchiaduro divertente.

AZIONE

ACE COMBAT JOINT ASSAULT — Nuovo!
» NAMCO » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un brillante arcade di volo, con tocchi di realismo simulativo e un'intensità senza pari. Splendido in multiplayer.
VOTO 89

ARMY OF TWO THE 40TH DAY
» EA » € 29,90 » 1- GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un titolo breve e fin troppo semplice. Dà il meglio in compagnia di un amico, ma è comunque un gioco mediocre.
VOTO 59

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
» KONAMI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un classico dell'azione torna in forma smagliante grazie a un portentoso "restyling" e tanti extra di lusso.
VOTO 91

CLANK AGENTE SEGRETO
» SONY » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Clank diventa protagonista di un gioco d'azione che fonde con classe umorismo, meccaniche di gioco e qualità tecnica.
VOTO 89

KILLZONE LIBERATION — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Uno dei migliori giochi d'azione in circolazione su PSP e soprattutto uno dei più divertenti in multiplayer.
VOTO 92

LEGO INDIANA JONES II
» ACTIVISION » € 39,95 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+
È divertente e scanzonato come la versione per PS3, ma ha un difetto grave: manca il multiplayer, vera anima del gioco.
VOTO 83

MANHUNT 2 — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un tetro gioco d'azione e stealth che, per il tasso di violenza elevato, risulta adatto solo a un pubblico adulto.
VOTO 86

METAL SLUG XX
» SNK PLAYMORE » € 29,90 » 1-2 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un arcade vecchio stampo in cui raccogliere armi, sparare e saltare. Intrattiene, ma è breve e non porta novità di rilievo.
VOTO 79

PRINNY CAN I REALLY BE THE HERO?
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 7+
Un divertentissimo mix di azione e plaforme, il tutto in 2D. Una chicca imperdibile.
VOTO 81

RATCHET & CLANK L'ALTEZZA NON CONTA — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Poche avventure su PSP possono vantare una simile varietà di gioco e una realizzazione tecnica altrettanto curata.
VOTO 91

RESISTANCE RETRIBUTION
» SONY » € 39,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il comparto grafico sbalorditivo e le meccaniche e il ritmo galvanizzanti ne fanno uno dei titoli migliori per PSP.
VOTO 92

STAR WARS BATTLEFRONT SQUADRONE SPECIALE
» REBELLION » € 29,90 » 16 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Azione intensa, ritmo frenetico e una originale modalità strategica bilanciano un comparto tecnico migliorabile.
VOTO 75

STAR WARS IL POTERE DELLA FORZA
» LUCASARTS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Un buon gioco d'azione in terza persona con una trama inedita e tutto il fascino di "Guerre Stellari".
VOTO 83

SYPHON FILTER LOGAN'S SHADOW
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
Senza dubbio una delle migliori avventure per PSP, con una realizzazione tecnica eccellente e una solida giocabilità.
VOTO 94

TENCHU 4
» UBISOFT » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Ambientazioni magnifiche e momenti d'azione notevoli esaltano a dovere questa appassionante avventura ninja.
VOTO 88

TRANSFORMERS: LA VENDETTA DEL CADUTO
» ACTIVISION » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Controlla Autobot e Decepticon ripercorrendo gli eventi del film. Sparare senza sosta è piacevole, ma niente di più.
VOTO 69

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS — Prezzo budget
» CAPCOM » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un mito del videogame, che ritorna con uno schema di gioco frenetico e divertentissimo e una grafica al passo con i tempi.
VOTO 91

UNDEAD KNIGHTS
» TECMO » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 18+
Un gioco d'azione frenetico, dai toni splatter e con la possibilità di controllare un esercito di zombie. Il divertimento, tuttavia, latita.
VOTO 69

GDR

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il miglior GdR per PSP: rispolvera un mito, sbalordisce per le sue finezze grafiche e, soprattutto, diverte.
VOTO 93

DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
» DIGITAL BROS » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
È un GdR strategico, ricco di opzioni e di dissacrante umorismo. Peccato che i dialoghi siano esclusivamente in inglese.
VOTO 86

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP — Nuovo!
» SQUARE ENIX » € 49,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un eccezionale GDR d'azione, all'altezza dei precedenti capitoli della saga. È vario, vasto e splendido visivamente.
VOTO 98

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
» CAPCOM » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un gioco enorme e spettacolare in cui dare la caccia a mostri giganteschi. Divertente, specialmente in compagnia.
VOTO 91

PHANTASY STAR PORTABLE 2 — Nuovo!
» SEGA » € 39,90 » 1-4 GIOCATORI » INGLESE » ETÀ: 12+
Un GDR enorme, con combattimenti dinamici e alcune interessanti opzioni per il multiplayer. Come al solito, è in inglese.
VOTO 89

STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
» SQUARE ENIX » € 29,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 12+
Se riesci ad abituarti al suo ritmo di gioco lento, potrai trovare in *Second Evolution* un GdR di classico dalla buona trama.
VOTO 85

IL MEGLIO PER PSP

NOI STIAMO GIOCANDO A...

1. **Kingdom Hearts BBS** — SQUARE ENIX | GDR D'AZIONE

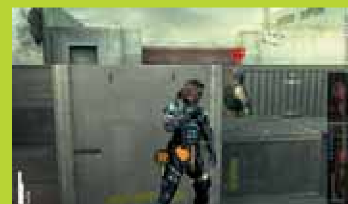


Kingdom Hearts: Birth by Sleep è un titolo profondo, enorme, a tratti anche ostico. Da bravi fan di *Final Fantasy* e dell'universo Disney, abbiamo il dovere morale di giocarlo fino allo sfinimento.

2. **MGS Peace Walker** — KONAMI | AZIONE/AVVENTURA
3. **Valkyria Chronicles 2** (N) — KONAMI | STRATEGIA
4. **Ace Combat Joint Assault** (N) — NAMCO BANDAI | VOLO
5. **Metal Slug XX** (N) — SNK PLAYMORE | AZIONE

I VOSTRI PREFERITI

1. **MGS Peace Walker** — KONAMI | AZIONE/AVVENTURA



L'ultima avventura di Snake è zeppa di colpi di scena e arricchita da un gran numero di opzioni. Per svelarne tutti i segreti impiegherai ore e ore di gioco: sei pronto ad affrontare l'impresa?

2. **FIFA 10** — EA SPORTS | SPORT
3. **ModNation Racers** — SONY | GUIDA
4. **Toy Story 3** — DISNEY | PIATTAFORME
5. **LEGO Harry Potter: Anni 1-4** (N) — WARNER | PIATTAFORME

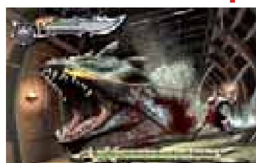


ModNation Racers ha conquistato tutti anche su PSP. L'era dei Mod è appena cominciata.

God of War: La Trilogia

@ Kratox91 (e-mail)

La collection suprema



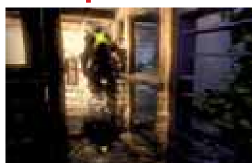
L'acquisto ideale per chi non ha *God of War III* e vuole recuperare i due capitoli usciti su PS2, rimessi a nuovo nella grafica e con in più una cascata di Trofei. Il prezzo, poi, è davvero invitante.

VOTO 100 — La qualità e la quantità del contenuto, anche in rapporto al prezzo, meritano il massimo voto. Una raccolta sublime.

BioShock

@ Jasse Jack (e-mail)

Un capolavoro mancato



È un titolo eccezionale, grazie alla superba ambientazione e alla trama indimenticabile. Lo stupore, però, dura poco, e il gioco si fa un po' troppo ripetitivo. In ogni caso è da provare.

VOTO 90 — L'ambientazione è suggestiva, ma il gioco in sé non convince: spara, scassina, raccogli oggetti... e via da capo. Gli manca qualcosa.

VUOI VEDER PUBBLICATA LA TUA MINI-RECENSIONE? MANDA UNA E-MAIL A: playgeneration@edmaster.it

LE USCITE NEL MONDO

GIAPPONE

1. **Another Century Episode R** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | AZIONE

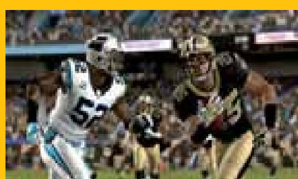


Robot giganteschi, scontri fantascientifici, strategia: il Giappone è in delirio. Solo nella prima settimana dal lancio ha venduto oltre 200.000 copie.

2. **Chou Jigen Game: Neptuno** (N) — PS3 | IDEA FACTORY | GDR
3. **Sengoku Basara 3** (N) — PS3 | CAPCOM | AZIONE
4. **Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon X** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | GDR
5. **Hatsune Miku: Project Diva 2nd** (N) — PSP | SEGA | MUSICALE

U.S.A.

1. **Madden 11** (N) — PS3 | EA SPORTS | SPORT



Dopo il successo di *NCAA Football*, gli universitari devono cedere il passo ai professionisti di *Madden*. La palla ovale, in America, non conosce rivali.

2. **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** (N) — PSP | SQUARE ENIX | GDR /AZIONE
3. **Mafia II** (N) — PS3 | 2K GAMES | AVVENTURA
4. **Kane & Lynch 2: Dog Days** (N) — PS3 | SONY | AZIONE
5. **Ys Seven** (N) — PSP | FALCOM | GDR

EUROPA

1. **Mafia II** (N) — PS3 | 2K GAMES | AVVENTURA



In Europa la spunta l'ultima avventura di 2K Games. Il romanzo criminale di Vito Scaletta ha spodestato l'epopea western di John Marston, protagonista di *RDR*.

2. **Kingdom Hearts: Birth by Sleep** (N) — PSP | SQUARE ENIX | GDR/AZIONE
3. **Kane & Lynch 2: Dog Days** (N) — PS3 | SONY | AZIONE
4. **Red Dead Redemption** (↓) — PS3 | ROCKSTAR | AVVENTURA
5. **Spider-Man: Dimensions** (N) — PS3 | ACTIVISION | AZIONE

SPORT



BLOOD BOWL
» KOCH MEDIA » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Sport tattico che fonde il fantasy di Warhammer con una variante iper-violenta del football americano. Sanguinoso. **VOTO 78**



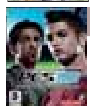
EVERYBODY'S GOLF 2
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Partite di golf folli e ben realizzate che si adattano a meraviglia al tuo portatile. Provalo, non te ne pentirai. **VOTO 88**



FIFA 10
» EA SPORTS » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

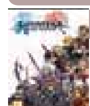
Completo come sempre, con un gran numero di licenze a disposizione. Ma le opzioni sono meno dell'anno scorso... **VOTO 90**



PRO EVOLUTION SOCCER 2010 — Prezzo budget
» KONAMI » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

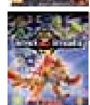
Una simulazione curata e molto divertente, ma con poche novità rispetto all'edizione 2009. Champions League a parte... **VOTO 85**

PICCHIADURO



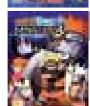
DISSIDIA: FINAL FANTASY
» SQUARE ENIX » € 34,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

I personaggi più famosi della serie *FF* si affrontano in duelli ricchi di segreti e dalle meccaniche estremamente originali. **VOTO 83**



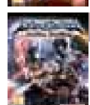
INVIZIMALS
» SONY » € 49,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un gioco molto originale, un esperimento di realtà aumentata in cui catturare e far evolvere animali invisibili. Li combatterai con la PSP Go Cam! **VOTO 84**



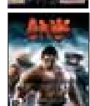
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 3
» NAMCO BANDAI » € 39,90 » 1-4 GIOC. » ITALIANO » ETÀ: 12+

Cattura alla grande lo spirito del manga e piacerà ai fan, nonostante la mancanza di innovazione e le insipide fasi in 2D. **VOTO 81**



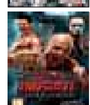
SOULCALIBUR BROKEN DESTINY
» NAMCO » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro tecnicamente superbo e dalla giocabilità eccezionale. Se ami il genere, non puoi perdertelo. **VOTO 89**



TEKKEN 6
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

Un picchiaduro profondo, spettacolare e con oltre 40 lottatori. Manca la modalità Campagna presente invece su PS3. **VOTO 94**



TNA IMPACT! CROSS THE LINE
» KOCH MEDIA » € 39,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

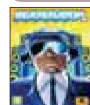
Un onesto omaggio al wrestling, divertente e ben realizzato, che purtroppo offre poche modalità e opzioni. Ti stancherà presto. **VOTO 78**



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+

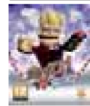
Online a parte, offre le medesime modalità della versione PS3. La grafica e i controlli, tuttavia, sono inferiori. **VOTO 75**

VARI



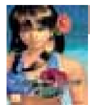
BEATERATOR — Prezzo budget
» ROCKSTAR » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un software molto versatile che ti permetterà di creare musica con PSP ovunque e in ogni momento. **VOTO 83**



BUZZ! UN MONDO DI QUIZ
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Se ti piacciono i quiz e le serate in compagnia, fallo tuo senza esitazione. È il *Buzz!* più completo per PSP, giocabile anche online. **VOTO 89**



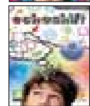
DEAD OR ALIVE PARADISE
» KOEI TECMO » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+

Una collezione di semplici minigiochi che fa leva sul fascino delle ragazze in bikini. Il divertimento, tuttavia, latita. **VOTO 52**



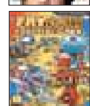
ECHOCHROME — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un puzzle game fresco e stravagante che ti terrà incollato allo schermo della PSP fino all'ultimo livello. Impossibile resistere. **VOTO 87**



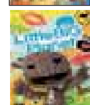
ECHOSHIFT — Prezzo budget
» SONY » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Un rompicapo divertente e originale, con enigmi da risolvere combinando le azioni del presente e quelle del passato. Consigliato. **VOTO 81**



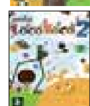
FAT PRINCESS
» SONY » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un titolo originale ma ripetitivo. Combina azione e strategia, e dà il meglio di sé soprattutto in multiplayer. **VOTO 86**



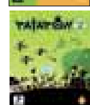
LITTLEBIGPLANET
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+

Divertente e fresco, esattamente come su PS3, con la possibilità di creare e condividere i livelli. Manca il multiplayer. **VOTO 90**



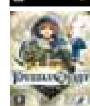
LOCOROCO 2
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 3+

Non stupisce come il primo, ma i controlli, lo stile e l'approccio fuori dagli schemi si confermano in tutta la loro creatività. **VOTO 90**



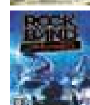
PATAPON 2 — Prezzo budget
» SONY » € 9,90 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 7+

Conserva il brillante mix di strategia e ritmo musicale del primo Patapon, ma aggiunge opzioni e modalità multiplayer. **VOTO 91**



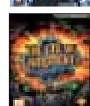
PUZZLE QUEST CHALLENGE OF THE WARLORDS — Prezzo budget
» VIRGIN PLAY » € 19,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+

Puzzle, strategia e GdR si mescolano in un titolo assai originale. Se cerchi qualcosa di insolito, *Puzzle Quest* fa per te. **VOTO 88**



ROCK BAND UNPLUGGED
» EA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+

Un eccellente gioco musicale. Offre quasi tutte le opzioni dei capitoli per PS3, ma senza il multiplayer e gli strumenti. **VOTO 82**



THE EYE OF JUDGMENT LEGENDS
» SONY » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+

Uno strategico immediato e appagante, con oltre 300 carte e un multi irresistibile. Storia in singolo poco curata. **VOTO 80**

3 motivi per giocare a...
Kingdom Hearts Birth By Sleep







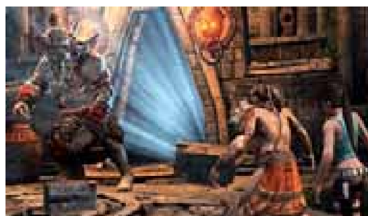
1. KINGDOM HEARTS ALLO STATO PURO. Gli capitolo per PSP conserva il fascino, lo splendore e il carisma di quelli per PS2. Una saga, una garanzia...

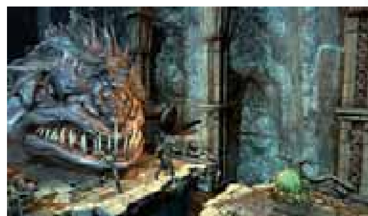
2. GRAFICAMENTE SUBLIME. *KH:BBS* spreme al massimo la potenza di PSP e si conferma uno dei titoli portatili più spettacolari di sempre.niche, ma indimenticabile.

3. DIVERTIMENTO SENZA FINE. Combattimenti carichi di azione, minigiochi, multiplayer, un'avventura lunga più di 40 ore: cosa chiedere di più?

3 motivi per giocare a...

Lara Croft & The Guardian of Light







1. VERA RIVOLUZIONE. La celebre saga in 3D cambia totalmente impostazione e si affida a un'originale visuale isometrica. La scommessa era rischiosa, ma ha portato i suoi frutti.

2. TOMBE ARCADE. La trama e l'epicità dell'esplorazione sono state messe in secondo piano. A farla da padroni sono gli enigmi, gli scontri a fuoco, le sfide nascoste, il gioco più puro.

3. LA BELLA E IL BESTIONE La cooperazione tra Lara e Totec riveste un ruolo di primo piano. In multiplayer, i livelli si modificano e propongono sfide studiate "ad hoc".

PS2

BLACK — Prezzo budget
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Il primo, grandioso sparatutto di Criterion, carico di sparatorie adrenaliniche ed effetti particellari da urlo.
VOTO **84**

BURNOUT 3: TAKEDOWN — Prezzo budget
» EA GAMES » € 10,99 » 1-4 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Tra Europa, Asia e Stati Uniti, ti lancerai in corse adrenaliniche spettacolari nei quali distruggere i tuoi avversari!
VOTO **90**

DJ HERO
» ACTIVISION » € 99,90 (CON DECK) » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Se il rock non ti va a genio e il tuo sogno è far ballare una pista affollata, hai trovato il gioco per te. Identico alla versione PS3.
VOTO **91**

DRAGON QUEST: L'ODISSEA DEL RE MALEDETTO — Prezzo budget
» SQUARE ENIX » € 19,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un GdR avvincente come pochi, longevo e curatissimo. Non fatichiamo a usare la parola capolavoro.
VOTO **95**

GOD OF WAR II
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Kratos torna in una nuova, mitica avventura che perfeziona sotto ogni aspetto la precedente. Tra i migliori titoli per PS2.
VOTO **97**

GRAN TURISMO 4
» SONY » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Oltre 700 auto perfettamente riprodotte per un vero e proprio capolavoro. Il gioco di guida, come *PES* è IL gioco di calcio.
VOTO **94**

GRAND THEFT AUTO: TRILOGY
» ROCKSTAR » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Tre capolavori PS2 a un prezzo stracciato. Se non li hai mai giocati, questo pack diventa automaticamente un must.
VOTO **99**

IL PADRINO — Prezzo budget
» EA GAMES » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
A differenza del pessimo sequel per PS3, questo titolo è un'avventura pregevole, con musiche semplicemente splendide.
VOTO **87**

JAK AND DAXTER SFIDA SENZA CONFINI
» SONY » € 39,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Dopo una lunga pausa, torna il dinamico duo di avventurieri in un titolo che ti porta ai confini dell'universo.
VOTO **88**

KINGDOM HEARTS II
» SQUARE ENIX » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
GdR d'azione che mixa magia Disney ed esperienza Square. La sua accessibilità lo rende adatto davvero a tutti.
VOTO **93**

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 — Prezzo budget
» EIDOS » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 16+
Nell'oscuro regno di Nosgoth si intrecciano orrore, vendetta e odio in un'avventura degna di un romanzo.
VOTO **89**

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE — Prezzo budget
» KONAMI » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Snake saluta PS2 con un'avventura imperdibile che riesce a migliorare il gioco originale aggiungendo numerosi extra.
VOTO **96**

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 5
» BANDAI » € 29,90 » 1-2 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
Combattimenti ed esplorazione sono gli stessi del quarto episodio, ma con miglioramenti in ogni comparto.
VOTO **86**

OKAMI
» CAPCOM » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'avventura emozionante e innovativa a metà tra arte e videogioco. Un titolo semplicemente imperdibile.
VOTO **95**

PERSONA 4
» ATLUS » € 39,90 » 1 GIOCATORE » INGLESE » ETÀ: 16+
La combinazione di simulatore sociale e Gioco di Ruolo a turni è perfetta. La trama è intrigante, ma in inglese.
VOTO **92**

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
» KONAMI » € 29,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 3+
Su PS2 la sfida *PES-FIFA* non si è mai nemmeno giocata: il calcio Konami ha vinto a tavolino per abbandono dell'avversario.
VOTO **90**

PROJECT ZERO 3
» TECMO » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Armato di una macchina fotografica, dovrai affrontare terribili fantasmi. Lo stile è quello dei nuovi horror movie giapponesi.
VOTO **88**

RESIDENT EVIL 4 — Prezzo budget
» CAPCOM » € 24,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un horror d'azione sorprendente e indimenticabile. Per tecnica e giocabilità, è il capitolo migliore di tutta la serie.
VOTO **95**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » € 59,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Una delle migliori avventure criminali, grazie alla sua varietà di situazioni, al comparto tecnico e alla splendida ambientazione.
VOTO **90**

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 12+
Un'originalissima avventura nella quale il tuo eroe dovrà localizzare dei giganteschi colossi e trovarne il punto debole.
VOTO **92**

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
» KONAMI » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura angosciante ma del tutto priva d'azione. Riprende l'ambientazione del primo *SH*, con meccaniche innovative..
VOTO **81**

SLY 2: LA BANDA DEI LADRI — Prezzo budget
» SONY » € 14,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 7+
Un platform di stampo classico ma di pregevole fattura, con scenari liberamente esplorabili e una giocabilità strabiliante.
VOTO **90**

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » € 34,90 » 1-8 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 12+
L'unico simulatore in grado di stare alla pari con sua maestà *Gran Turismo 4*. Per molti versi è addirittura migliore.
VOTO **94**

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2010
» THQ » € 29,90 » 1-6 GIOCATORI » ITALIANO » ETÀ: 16+
SvR 2010 ricrea alla perfezione il rutilante mondo della WWE e offre opzioni online e alcune piccole novità.
VOTO **80**

YAKUZA
» SEGA » € 29,90 » 1 GIOCATORE » ITALIANO » ETÀ: 18+
Un'avventura di ottimo livello, con un trama adulta e personaggi e situazioni che non dimenticherai facilmente.
VOTO **90**

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

Se vuoi proporre la tua classifica dei "+" per PS2, scrivi una e-mail a playgeneration@edmaster.it avente come oggetto "giudizio universale". Le più originali verranno pubblicate.

IL PROTAGONISTA + CHUCK NORRIS

L'idea dietro ai titoli d'azione è molto semplice: basta un tizio violento e nerboruto per annientare interi eserciti. Già, ma chi è il più duro dei duri?



1. **Max Payne** — MAX PAYNE | ROCKSTAR | 2001
2. **Frank Castle** — THE PUNISHER | THQ | 2005
3. **Bill Rizer** — CONTRA: SHATTERED SOLDIER | KONAMI | 2002
4. **Jack Slate** — DEAD TO RIGHTS | NAMCO | 2002
5. **Agente 47** — HITMAN 2: SILENT ASSASSIN | EIDOS | 2002

IL PICCHIADURO - DURO

La generazione di PS3 ha visto il rifiorire di un genere, quello dei picchiaduro, che per diversi anni è rimasto in secondo piano. Con discreti picchi di atrocità...



1. **Dragon Ball Z: Sagas** — AVALANCHE | ATARI | 2008
2. **Dynasty Warriors 6** — OMEGA FORCE | KOEI | 2008
3. **Final Fight: Streetwise** — CAPCOM | CAPCOM | 2006
4. **Legends of Wrestling** — ACCLAIM | ACCLAIM | 2008
5. **Capcom Fighting Jam** — STUDIO 2 | CAPCOM | 2005

IL SUCCESSO DI VENDITE + IMMERITATO

Perché un pessimo videogioco vende milioni di copie? Le risposte sono molteplici: un titolo altisonante, un volto noto in copertina, il marketing, Urano allineato con Venere...



1. **Enter the Matrix** — SHINY | NAMCO BANDAI | 2003
2. **Spider-Man 3** — VICARIOUS VISIONS | ACTIVISION | 2007
3. **The Getaway** — TEAM SOHO | SONY | 2002
4. **The Simpson Road Rage** — RADICAL | EA GAMES | 2001
5. **Eye Toy: Play** — LONDON STUDIO | SONY | 2003

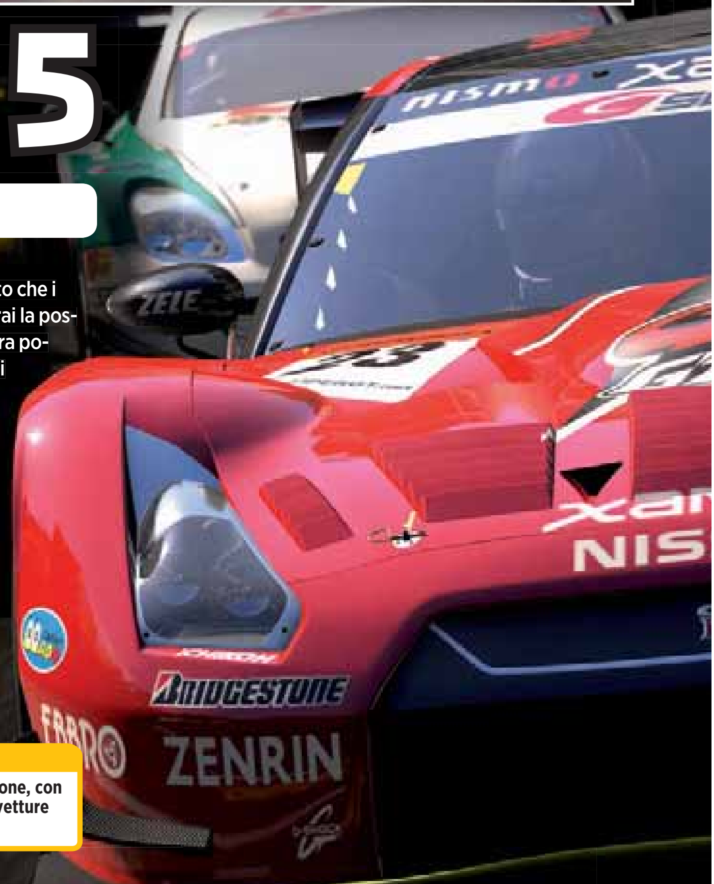


PS3 SONY GUIDA 3 NOVEMBRE

Gran Turismo 5 offrirà oltre 1000 diverse auto, 200 delle quali i versione Premium (più dettagliate e in grado di danneggiarsi in modo più realistico) e un gran numero di modalità.

Gran Turismo 5

QUANDO LA **PASSIONE** DIVENTA UN GIOCO



Quello che potrebbe essere il simulatore di guida definitivo, il miglior titolo del genere nella storia dei videogiochi, continua a sorprendere a ogni nuovo dettaglio svelato, come hai potuto notare leggendo delle novità di cui abbiamo parlato nei mesi scorsi, come la presenza di gare di kart e di un editor di circuiti che renderà il gioco quasi infinito (e che ti permetterà di usare le tue creazioni anche nelle partite online). Da ricordare però che quest'ultimo non sarà un editor particolarmente complesso, e permetterà soltanto di scegliere ambientazione e numero di sezioni e modificare alcuni aspetti del circuito. La modalità principale in singolo sarà GT Life, disponibile in due varianti: da una parte la modalità A-Spec, che come nei precedenti *GT* ti metterà al volante di oltre 1000 veicoli da acquistare o sbloccare progressivamente e partecipare a eventi di ogni tipo, come gare monomarca, WRC o Nascar. A fare da contraltare sarà la modalità B-Spec, molto più profonda e complessa rispetto a quella vista in *GT 4*. Dovrai infatti vestire i panni del leader di una squadra di sei piloti, ai quali dovrai dare ordini durante la gara (accelerare, mantenere il ritmo...). Questa modalità offrirà quindi una componente GdR, dal momento che i tuoi piloti miglioreranno con l'esperienza e avrai la possibilità di far evolvere le loro capacità. Ti sembra poco? Non finisce qui. *GT 5* ti permetterà infatti di metterti al volante di auto alla portata solo di pochi fortunati, come la Ferrari 330 P4 del 67, vincitrice della 24 ore di Daytona, e di alcune delle sue avversarie che non sono mai arrivate a vedere la luce. E ancora, una modalità Online, una qualità visiva sufficiente a spaccare anche le mascelle dei più incontentabili, effetti di luce, polvere e fango, il modello di guida più realistico sulla piazza, danni in tempo reale (almeno sulle auto Premium) e molto altro. Asciugati la bava dalla bocca e preparati alla migliore esperienza di guida della tua vita...

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Il simulatore di guida definitivo di questa generazione, con un realismo assolutamente inarrivabile, ben 1000 vetture disponibili e una quantità enorme di opzioni.



Anche i kart saranno presenti in *GT5*, come ti abbiamo anticipato qualche mese fa.



La modalità B-Spec tornerà a metterti nei panni del leader di una squadra di sei piloti, che dovrai dirigere durante la gara.


La modalità Foto includerà un maggior numero di opzioni: potrai perfino scattare le tue istantanee in 3D stereoscopico.



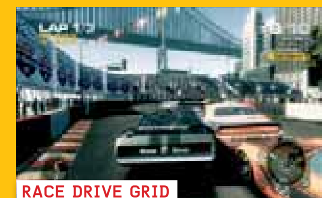


SOMIGLIA A...

Giochi di guida ce ne sono a pacchi, ma nessuno ha le caratteristiche e la qualità di *Gran Turismo*. L'unica che forse ci si avvicina è la serie *Race Driver* di Codemasters, che offre anch'essa un gran numero di prove a bordo di veicoli di ogni genere... ma poco altro. Tutti gli altri sono troppo arcade o concentrati su un singolo tipo di gara. Per questo *Gran Turismo* è unico...


GRAN TURISMO 4

L'ovvia pietra di paragone, con modalità B-Spec, un numero spropositato di auto (comprese monoposto da F1) e una grafica impressionante per un titolo PS2


RACE DRIVE GRID

Anche qui, una notevole varietà di prove a quattro ruote. Tuttavia, né la quantità di auto in garage né il numero di opzioni reggono il confronto.

***Gran Turismo 5* ha tutti i numeri per essere il simulatore di guida definitivo dell'attuale generazione, il più realistico e il più ricco di opzioni.**


I circuiti saranno più vari, e alcuni saranno ambientati in città come Roma, Monza o Madrid.

UN MONDO DI POSSIBILITÀ

Gran Turismo è da sempre sinonimo di varietà di opzioni. Oltre alle concessionarie e ai negozi di ricambi, in *GT 5* saranno presenti diverse modalità online, un editor di circuiti e diverse altre interessanti novità.


GARAGE

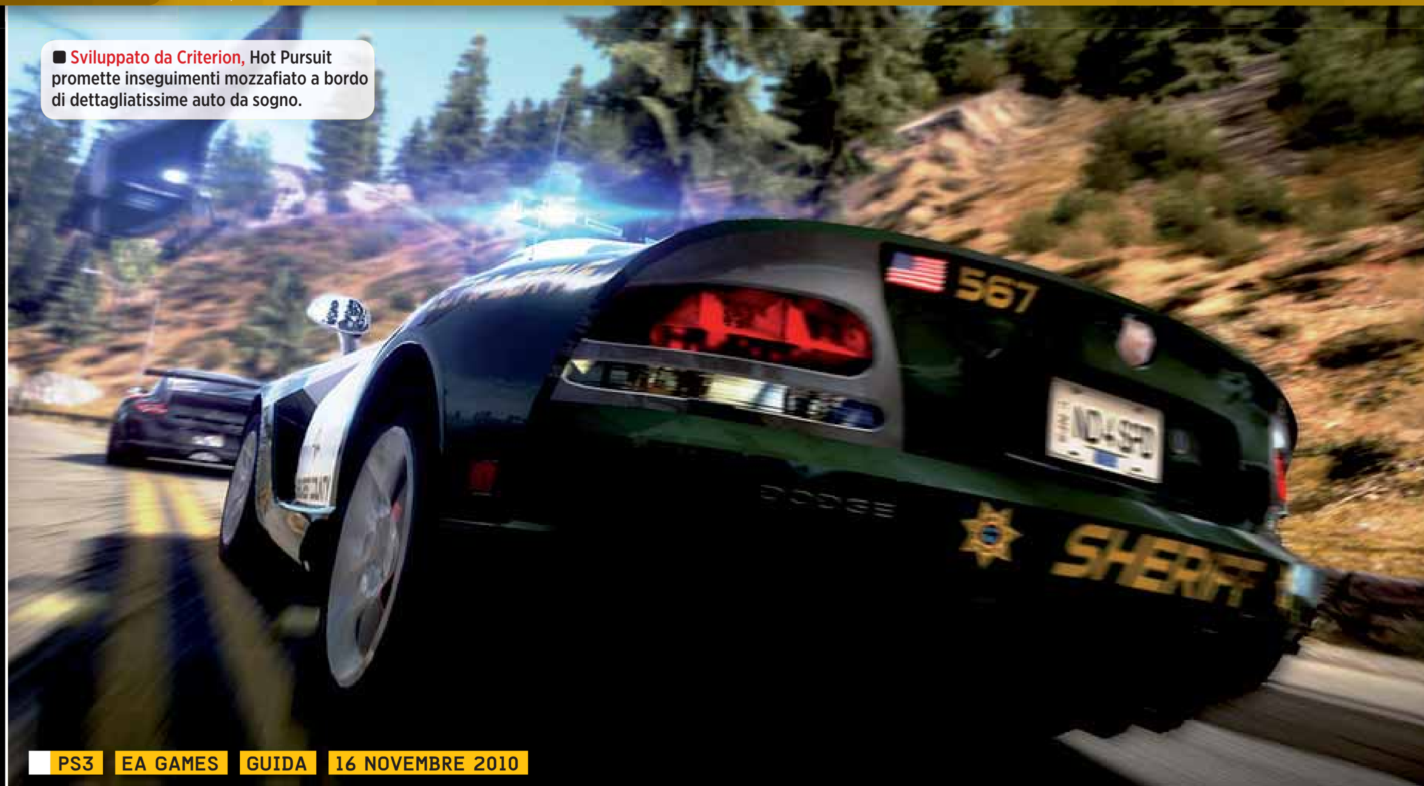
Gestire oltre 1000 auto non è un'impresa facile, ma l'interfaccia pulita del nuovo garage ti sarà d'aiuto.



EDITOR

Potrai creare i tuoi percorsi modificando diversi parametri. E potrai anche usarli durante le partite online!


La modalità Online offrirà gare per 16 giocatori, chat, circuiti personalizzati e molto altro.



Sviluppato da Criterion, Hot Pursuit promette inseguimenti mozzafiato a bordo di dettagliatissime auto da sogno.

PS3 | EA GAMES | GUIDA | 16 NOVEMBRE 2010

Need for Speed Hot Pursuit

IL PARADISO DEGLI **INSEGUIMENTI** È DIETRO L'ANGOLO

Hot Pursuit non sembra avere intenzione di deludere le notevoli aspettative create dal binomio Criterion – *Need for Speed*. Per imporsi, il nuovo episodio della serie Electronic Arts punta a una formula collaudata: spericolate gare arcade e un parco auto straordinario, con vetture rigorosamente reali rese con minuziosa verosimiglianza, esclusa, naturalmente, l'ampia dotazione di marchingegni e armi da usare contro gli avversari. Su tutto questo spicca la presenza di due "schieramenti": quello dei piloti clandestini, chiamati a sfuggire alle forze dell'ordine, e quello dei poliziotti, con l'obiettivo di fermare a ogni costo le gare illegali per le strade di Seacrest County. Oltre al motore grafico impressionante, in grado di abbinare scenari spettacolari a una sensazione di controllo e velocità molto coinvolgente, resa da un compromesso tra velocità e giocabilità, a completare il quadro interviene l'enfasi degli sviluppatori su una connettività a tutto tondo. In questo caso, il fulcro dell'esperienza sarà l'Autolog, che raccoglierà le proprie prestazioni e quelle dei propri amici, proponendo nuove gare al giocatore in base all'evoluzione delle classifiche. Un sistema che inventa letteralmente "prove su misura", stimolando a migliorarsi attraverso sfide online, record altrui da battere, gare ad accesso rapido e molto altro ancora.

» PRIMA IMPRESSIONE: ECCELLENTE

Il nuovo *NFS* promette di essere un avvincente concentrato di adrenalina sorretto da una realizzazione grafica eccezionale: il team Criterion è in forma smagliante.

Per fermare i piloti, i poliziotti potranno anche richiedere il supporto di un elicottero e di blocchi stradali.



L'Autolog è il sistema che gestisce lo scambio di informazioni tra i giocatori, tenendo traccia delle attività.



Le auto più potenti del mondo, come questa Pagani Zonda Cinque, sono a disposizione anche dei poliziotti.







I panorami di Seacrest County sono spettacolari ed estremamente curati, e offrono ambienti molto vari tra loro.

A completare il quadro interviene l'enfasi degli sviluppatori su una connettività a tutto tondo.

» SOMIGLIA A...



BURNOUT PARADISE

Creato dallo stesso team di sviluppo di *Need for Speed Hot Pursuit, Burnout Paradise* è più incentrato sulla libertà di movimento e, in generale, sulla componente arcade e "vandalica".



GRAN TURISMO 5

Come il nuovo titolo targato Criterion, anche GT 5 offre un parco auto incredibile ma, come è facile intuire, è completamente orientato al realismo.

PS3 | NAMCO BANDAI | GDR | IMMINENTE

Atelier Rorona

NELL'ANTRO DELL'ALCHIMISTA

Il primo capitolo della nuova saga alchemica targata Gust è ambientato nel piccolo regno di Arland. La protagonista è, nella migliore tradizione *Atelier*, un'altra giovanissima apprendista alchimista, Rorolina Frixell, alias "Rorona", che si ritrova improvvisamente a dover mandare avanti da sola il laboratorio della sua mentore. Da qui prende le mosse un GdR dalla trama che più classica non si può e che, come già accaduto in altri titoli della serie, vedrà il giocatore alle prese con una serie di scelte, soprattutto nelle interazioni con gli altri personaggi, che lo condurranno verso uno degli oltre 30 finali disponibili. Il sistema di gioco, incentrato sulla sintesi degli oggetti attraverso le arti magiche, alterna fasi d'esplorazione costellate di combattimenti a turni con un occhio alla strategia a intense sessioni di crafting e sperimentazione con i nuovi ingredienti acquisiti. Ad aggiungere una nota di varietà rispetto ai capitoli precedenti concorrono la nuova grafica in cel shading, abbinata al classico design in stile manga, e il sistema della popolarità, che varia a seconda del tempo impiegato nel condurre a termine le quest. Un'altra nota positiva è l'intuitiva interfaccia per gestire la combinazione di oggetti e la creazione dei nuovi artefatti.

» SOMIGLIA A... TRINITY UNIVERSE
» PRIMA IMPRESSIONE: BUONA



Gli oggetti ottenuti durante le esplorazioni e al termine dei combattimenti sono fondamentali per gli esperimenti.



Il nuovo sistema di menu permette di interagire molto più agevolmente con gli oggetti in inventario durante le fasi di crafting.



L'interazione con i personaggi è fondamentale nello sviluppo della trama, che ha più di trenta finali diversi.

Vanquish è un action in terza persona creato da Platinum Games e condito da scontri rapidissimi e di grande spettacolarità.

PS3 | SEGA | AZIONE | IMMINENTE

Vanquish

PIÙ **VELOCE** DELLA TUA OMBRA

Dopo Hideki Kamiya e il suo incredibile action game *Bayonetta*, tocca a un altro asso della scuderia Platinum Games, Shinji Mikami, esordire su PS3 con un titolo che non passerà inosservato. Il papà della saga *Resident Evil* ha creato infatti un titolo ad altissimo coefficiente di azione, che punta tutto su scontri a fuoco dal ritmo frenetico e su una curata ambientazione fantascientifica. La trama ha come suo fulcro la minaccia da parte di un gruppo terrorista russo di distruggere le città più importanti degli Stati Uniti con un'arma orbitale di potenza devastante. Per sventare il pericolo potrai contare, oltre che sull'aiuto dei tuoi alleati, su un vastissimo arsenale e su una corazza da combattimento, la ARS, che ti trasformerà in una vera e propria macchina da guerra. Grazie a questa, infatti, potrai scivolare sul terreno a velocità vertiginose, rallentare il tempo o schivare fulmineamente gli attacchi nemici durante scontri rapidi e intensissimi, nei quali saper trovare copertura nel luogo e nel momento giusto sarà fondamentale. Tutto questo condito da nemici di dimensioni ciclopiche, diversi veicoli da controllare e la possibilità di combattere corpo a corpo, che vanno a insaporire uno sparatutto dai ritmi frenetici che mostra l'influenza di titoli come *Lost Planet* o *Gears of War*. Le uniche riserve che abbiamo riguardano un design meno caratterizzato rispetto a titoli simili e la mancanza del multiplayer. Vista la tipologia di gioco in questione, ci aspettiamo molto dal comparto tecnico: combattimenti così rapidi, infatti, non possono funzionare se la fluidità del motore di gioco è meno che perfetta. Attendiamo fiduciosi il mese prossimo per la recensione.

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Una bella sfida tecnica per un titolo che promette vagonate su vagonate di azione iperveloce. Potrebbe essere un nuovo giocone per Platinum Games.

La corazza sperimentale che indosserai ti permetterà di rallentare il tempo o di eseguire spericolate acrobazie.

Non mancheranno nemici di enormi dimensioni, che richiederanno un notevole sforzo per essere sconfitti.



Sarai accompagnato da una squadra che ti offrirà copertura, ma alla quale non potrai dare ordini di alcun tipo.



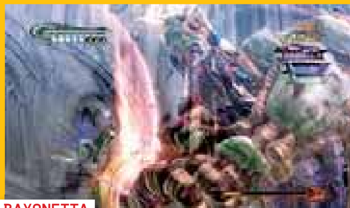




Potrai trasportare tre armi alla volta (senza contare le granate). Alcune di esse sono davvero molto originali.

***Vanquish* promette di distinguersi dai soliti sparatutto grazie a un ritmo vertiginoso e scontri esplosivi, che andranno però sostenuti da un congruo comparto tecnico.**

SOMIGLIA A...



BAYONETTA

Anch'esso sviluppato da Platinum Games, offre un ritmo di gioco incalzante e tanta azione stylish.



LOST PLANET 2

Un titolo con un'ambientazione fantascientifica, boss finali giganteschi e la possibilità di guidare veicoli e mech.

PS3 | NAMCO BANDAI | PICCHIADURO | IMMINENTE

Naruto Shippuden U.N. Storm 2

ANCHE GLI **EROI** CRESCONO

Il giovane ninja Naruto torna su PS3 con un titolo che punta in alto, sia dal punto di vista tecnico che per quanto riguarda le meccaniche. Tra le altre cose, avrai la possibilità di affrontare combattimenti online (per la prima volta nella saga), oltre a rivivere le vicende del manga nella modalità Avventura, che segue le vicende della serie Shippuden fino allo scontro con Pain, e nella quale avrai la possibilità di esplorare gli scenari (disegnati dallo Studio Pierrot, già responsabile dell'anime) portando a termine le missioni legate alla trama o accettando incarichi secondari (invero piuttosto noiosi). Nel corso degli scontri, più veloci che in passato (a costo di qualche taglio, come i combattimenti sui muri) potrai contare, oltre che su semplici combo, su numerosi e ben differenziati jutsu e sull'aiuto di due personaggi di supporto che verranno in tuo soccorso attaccando, distraendo l'avversario o parando i suoi colpi mentre ricarichi il tuo chakra. Il tutto condito da una veste grafica a dir poco lussuosa, soprattutto nelle animazioni, e dalle voci originali dei doppiatori giapponesi. Rece (e poster...) sul prossimo numero.

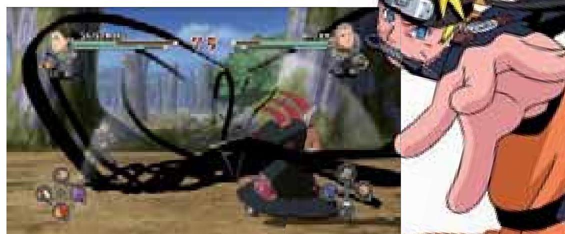
» SOMIGLIA A... NARUTO U. NINJA STORM
» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA



UN Storm include oltre 40 personaggi giocabili e anticipa alcuni elementi ancora non pubblicati nella versione italiana del manga.



Nella modalità principale potrai esplorare gli scenari, parlare con i personaggi e accettare missioni.



I jutsu, le tecniche caratteristiche di ogni ninja, sono riprodotti con grande fedeltà.



Licantropi, vampiri, troll e altre orripilanti creature sono pronte a ostacolare Gabriel Belmont, impegnato a tentare di riportare in vita la sua amata.

PS3 | KONAMI | AZIONE/AVVENTURA | IMMINENTE

Castlevania: Lords of Shadow

UNA SAGA **IMMORTALE**

Abbiamo provato a fondo il nuovo episodio di una delle saghe più longeve della storia dei videogiochi, nonché la prima ad essere realizzata da uno studio europeo (Mercury Steam). Come ricordato nel reportage del mese scorso, il paragone più appropriato per dare un'idea delle meccaniche del nuovo *Castlevania* è quello di un *God of War* in salsa transilvanico-emoglobinica. Niente divinità greche, quindi, ma licantropi, succhiasangue assortiti e altre creature da incubo. Non aspettarti un'avventura in senso stretto sullo stile di *Symphony of the Night* o dei vari titoli per Nintendo DS: a farla da padrone sarà l'azione, con la possibilità di alternare attacchi con croce e frusta, usare armi da lancio e, naturalmente, realizzare devastanti combo. Non mancano, comunque, elementi di altri generi, come piattaforme ed enigmi o la possibilità di acquisire e migliorare nuove tecniche di attacco con i punti esperienza guadagnati in combattimento. Ciliegina sulla torta, la presenza di giganteschi boss finali da sconfiggere individuandone i punti deboli. Il tutto andrà ad aggiungersi alle caratteristiche tipiche della serie, come l'esplorazione di scenari (alcuni raggiungibili solo in sella ad alcune creature come ragni o troll) da visitare più volte a caccia di segreti, le reliquie in grado di conferirti nuovi poteri e l'uso di incantesimi. In battaglia potrai contare su due tipi di magie, attivabili con **L1** e **R1**, che ti permetteranno di recuperare salute o essere più letale in combattimento. Un titolo sorprendentemente valido, quindi, che potrebbe rompere la "Maledizione del Gioco Mediocre" che sembra colpire tutti gli episodi di *Castlevania* in 3D.

» PRIMA IMPRESSIONE: MOLTO BUONA

Longevo, vario e rigiocabile, con alcuni elementi impressionanti come i giganteschi boss e una discreta profondità dell'azione. Siamo sorpresi.

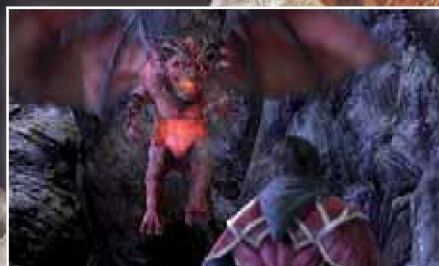


Nel corso dell'avventura dovrai affrontare alcuni nemici di enormi dimensioni. Per sconfiggerli dovrai scalarli e colpire i loro punti deboli. Suona familiare?



Alcune delle reliquie, come il guanto di questo golem, andranno ottenute con la forza. Per potenziare la croce, invece, dovrai visitare le chiese.



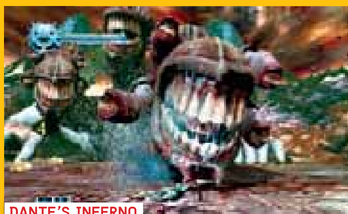




Avrai a disposizione quattro tipi di armi da lancio, come pugnali o... fatine. Queste ultime non fanno danni, ma distraggono i nemici.

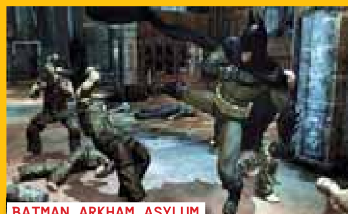
***Lords of Shadow* potrebbe rompere la "Maledizione del Gioco Mediocre" che sembra colpire tutti gli episodi di *Castlevania* in 3D.**

» SOMIGLIA A...



DANTE'S INFERNO

Sistema di combattimento simile, la possibilità di sviluppare le abilità del protagonista con due armi differenti e nemici dall'aspetto inquietante.



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Il miglior titolo mai dedicato a un supereroe, grazie a un'eccezionale miscela di esplorazione, azione ed enigmi.

PS3 | ACTIVISION | MUSICALE | IMMINENTE

DJ Hero 2

NUOVI **MIX** PER LA TUA FESTA

I fan dei giochi musicali e delle sonorità elettroniche hanno di che gioire. Dopo il suo debutto lo scorso anno (non esattamente coronato da successo planetario, bisogna dire), la serie *DJ Hero* arriva infatti al suo secondo capitolo, e Activision promette di aver risolto i difetti che impedivano al suo predecessore di sprigionare tutto il suo potenziale, come la tracklist eccessivamente virata verso i gusti del pubblico USA. L'idea alla base, naturalmente, è sempre quella di farti sentire un vero DJ grazie a una periferica che riproduce un mixer (che è poi la stessa di *DJ Hero*, quindi non dovrai ricomprarla se ce l'hai già). Potrai scegliere tra circa 90 mix creati a partire da oltre 100 brani, di artisti come Chemical Bros, Rihanna o Lady Gaga. Questa volta, però, la tracklist sarà maggiormente concentrata su pop ed elettronica che non su altri generi come il rap. Le meccaniche, inoltre, presenteranno alcuni ritocchi potenzialmente interessanti, come la possibilità di personalizzare il mix con un maggior numero di sequenze in cui potrai improvvisare, e rinnovate modalità di gioco. Anche il multiplayer, uno dei punti deboli del primo capitolo, sarà arricchito da nuove modalità, come Accumulatore, in cui dovrai inanellare una serie di combo per superare il punteggio del tuo avversario.

» SOMIGLIA A... **DJ HERO**
» PRIMA IMPRESSIONE: **BUONA**



DJ Hero 2 offrirà un maggior numero di modalità in multi, la possibilità di usare il microfono e una rinnovata modalità principale.



Il controller è lo stesso del primo *DJ Hero*, quindi potrai comprare anche solo il gioco.



DJ Tiesto ha partecipato allo sviluppo, e sarà uno dei personaggi presenti nel gioco.



Oltre alla modalità principale, ci sono varie modalità cooperative per due giocatori a schermo condiviso.





Fist of The North Star è un picchiaduro "uno contro tutti" basato sul leggendario manga "Hokuto no Ken", cruento, divertente e fedelissimo all'originale.



Dovrai affrontare ondate su ondate di nemici sfruttando le abilità di ciascun personaggio, come le tecniche di Kenshiro o la balestra di Mamiya.

PS3 | AZIONE | KOEI | IMMINENTE



In ciascun livello dovrai completare obiettivi come salvare innocenti, erigere una palizzata o sconfiggere un mini-boss.



Fist of the North Star Ken's Rage

PICCHIADURO AL **GUSTO DI MANGA**

I creatori della serie *Dynasty Warriors* adattano il suo stile inconfondibile a un manga che ha fatto storia: "Ken il Guerriero". Causa di infiniti combattimenti scolastici a base di "Uattà!" e ditate (seguite dall'immancabile "Sei già morto, ma ancora non lo sai"), la serie è incentrata su Kenshiro, erede della scuola di Hokuto, e sulla sua lotta per proteggere i pochi sopravvissuti all'olocausto nucleare da sanguinarie bande di predoni. La struttura ricorda, naturalmente, quella dei classici *Dynasty Warriors*, con campi di battaglia affollatissimi e nemici a un tanto al chilo, da spazzare via con attacchi di vario tipo e tecniche speciali, alcune delle quali prevedono di superare brevi QTE. Inoltre, avrai la possibilità di sviluppare le tue abilità e imparare nuovi attacchi, sfruttare elementi dello scenario come armi e numerose altre possibilità che promettono di offrire molta più varietà rispetto alla media dei titoli del genere. I boss finali, naturalmente, sono presi di peso dalla serie, e potrai averne ragione sia da solo che nella divertente modalità cooperativa. Oltre a Kenshiro, infatti, potrai controllare numerosi altri personaggi, realizzati in maniera estremamente fedele. Il risultato è un titolo imperdibile per i fan, ma che potrebbe far storcere il naso ai profani per una realizzazione tecnica non proprio allo stato dell'arte e per meccaniche un po' ripetitive.

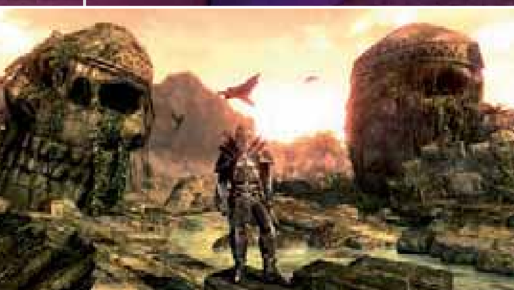
»SOMIGLIA A... DYNASTY WARRIORS
»PRIMA IMPRESSIONE: DISCRETA

Un picchiaduro "uno contro tutti" fedele al manga, con sangue a fiumi. Peccato sia un po' lento nel ritmo e tecnicamente non eccezionale...

Kenshiro è l'erede della scuola di Hokuto, un'arte marziale che permette di massacrare i nemici toccando i loro punti di pressione.

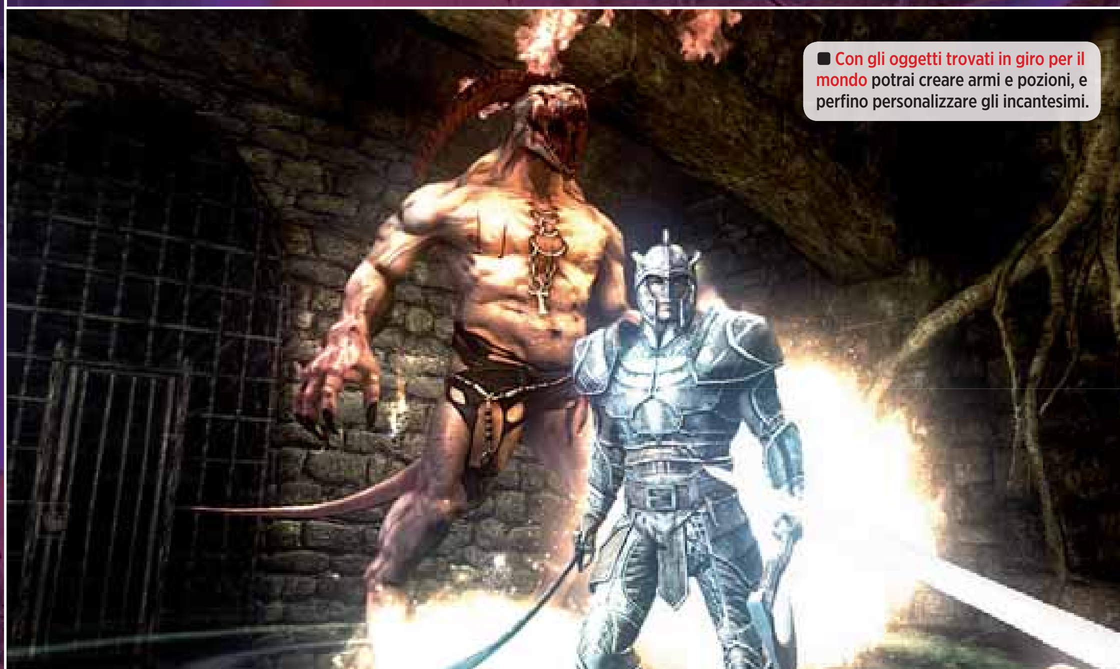
Pagina mancante (pubblicità)


Potrai scegliere tra varie classi, come arciere, mago o mercante, ciascuna con abilità diverse.





Two Worlds II sarà un action GdR nel quale esplorerai il fantastico mondo di Antaloor completando missioni di ogni tipo.


Con gli oggetti trovati in giro per il mondo potrai creare armi e pozioni, e perfino personalizzare gli incantesimi.


Caverne, palazzi, boschi, paludi... Antaloor sarà davvero enorme, e comprenderà paesaggi di ogni tipo.



PS3 | AZIONE/GDR | KOCH MEDIA | IMMINENTE

Two Worlds II

AVVENTURE FANTASY IN LIBERTÀ

Nel 2007 Topware Interactive ha sfornato, con risultati francamente deludenti, *Two Worlds*, un GdR freeroaming per PC e Xbox 360. Ambientato nel mondo di Antaloor, il gioco metteva il protagonista contro il suo acerrimo nemico, l'Imperatore Gandohar. Come in altri titoli del genere, la storia va avanti per missioni, che ti verranno proposte dai personaggi che incontrerai girando per il mondo. Presenti all'appello, naturalmente, le opzioni di creazione del personaggio, con varie classi tra cui scegliere e la possibilità di crearne di personalizzate e di acquisire nuove abilità (o cancellarle per svilupparne di nuove). Potrai inoltre creare armi e pozioni con i materiali raccolti in giro per il mondo o saccheggiando i corpi dei nemici, o addirittura nuovi incantesimi (oltre mille, combinando una serie di carte). E ancora, dovrai affrontare enigmi e minigiochi, il tutto in uno scenario che promette effetti di luce, fisica realistica e altre amenità. Manterrà le promesse? Lo scopriremo presto...

»SOMIGLIA A... DEMON'S SOULS
»PRIMA IMPRESSIONE: BUONA
Un GdR che promette varietà, quantità e rigiocabilità. Riuscirà a mantenere le promesse e a evitare i madornali errori del primo episodio?


Antaloor ospita creature di ogni genere, dagli zombie ai licantropi, a mostri ancora più pericolosi...

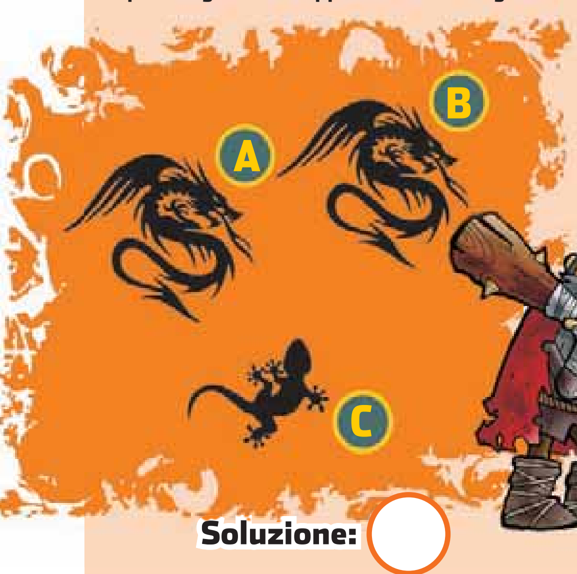
Demon's Souls



Mai un sandbox è stato così cupo, così tenebroso e così affascinante! *Demon's Souls* è il sogno fantasy con un tocco horror, ma è solo per veri campioni!

» Cacciatore di draghi

Cacciare o essere cacciato. Questa è la dura legge della vita ma, se sei il predatore, allora attento... alla mira! Aiuta il nostro cacciatore di draghi a scartare uno dei tre bersagli che si è prefisso, giacché dovesse presentarsi con un simile trofeo lo prenderebbero in giro per sempre! Allora avanti, dagli una mano e scopri quale sagoma non appartiene a un drago!



Soluzione:

» Le parole del potere

In qualità di valoroso cavaliere, temprato da mille e più battaglie, dovrai dar continuamente prova della tua abilità confrontandoti nelle prove più intricate, addirittura infernali, che il regno può offrire...
Ricorri a tutte le tue capacità per trovare una parola che inizi per le caselle presenti a sinistra e sia del numero di lettere indicato. Avanti, cavaliere! Impugna la tua... penna, e combatti i demoni con la forza della tua sapienza!



» Humour



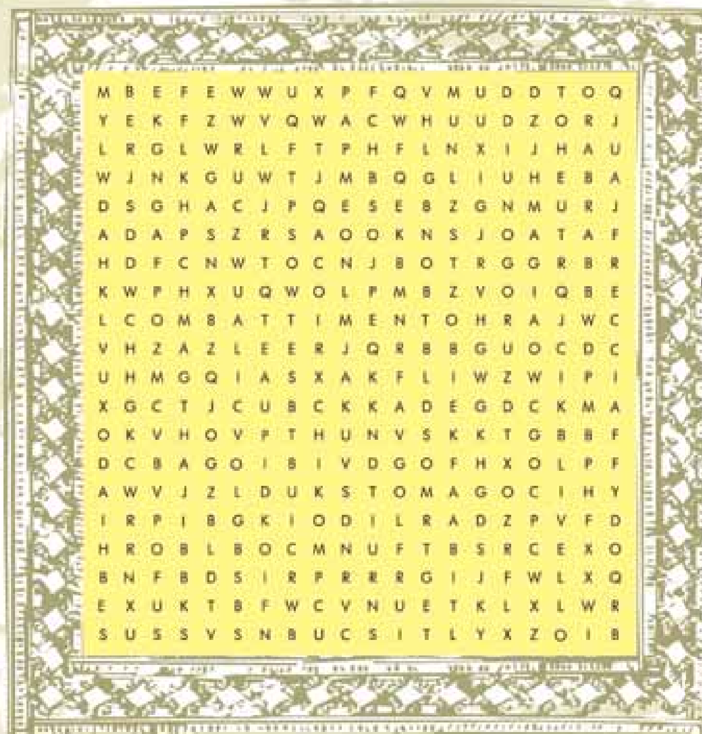


DIVERSE AVVENTURE E MOLTI TROFEI DOPO...



» Parole perdute

I giochi di ruolo sono pieni di nomi e parole strane... ma di certo lo saprai benissimo, quindi prova a trovare le parole familiari a questo genere in questo confusionario mare di lettere!
Non è forse un'impresa degna di un poema?



PAROLE DA CERCARE

BARBARO	COMBATTIMENTO
DUNGEON	FRECCIA
LIVELLO	MAGIA
MAGO	POZIONE
RE	SCUDO
SPADA	TURNO



Play generation

Reg. Trib. CS n° 624
Anno V - N° 11 (59) - Novembre 2010 - Periodicità mensile
Codice ISSN: 1827-6105
playgeneration@edmaster.it

Direttore Editoriale: Massimo Sesti
Direttore Responsabile: Massimo Sesti
Responsabile Editoriale: Alessandro Apreda
Editor: Alessandro De Vita
Coordinamento Redazionale: Marianna Cecere
Consulenza Redazionale: Ivan Fulco
Redazione: Stefano F. Brocchieri, Massimiliano Braile, Antonio Pizzo
Collaboratori: Vincenzo Aversa, Emilia De Castro, Leonardo Fedi, Massimiliano Marino, Marco Ravetto

Realizzazione grafica: Cromatika S.r.l.
Art Director: Mario Veltri
Responsabile grafico di progetto: Nunzio Saladini
Responsabile Area Tecnica: Giancarlo Sicilia
Impaginazione elettronica: Elio Monaco,

Pubblicità: Master Advertising S.r.l - Via F. Filzi, 27 20124 - Milano
Tel. 02 83121211 - Fax 02 83121207
e-mail: advertising@edmaster.it

Editore: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano.
Tel. 199.50.50.51* - Fax 199.50.00.05*
Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale 87036 Rende (CS)
Presidente e Amministratore Delegato: Massimo Sesti
Direttore Generale: Massimo Rizzo

Abbonamento 1 anno: 11 numeri (rivista + allegati) € 27,10 invece di € 32,89
Abbonamento 2 anni: 22 numeri (rivista + allegati) € 59,90 invece di € 65,78.
Offerta valida per il territorio nazionale fino al: 31/12/2010

Arretrati: Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 per contributo spese di spedizione (corriere espresso). Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al numero 199.50.50.51*. La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista dovrà essere inviata via fax al num. 199.50.00.05*, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. Via C. Correnti, 1 - 20123 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:
- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca BCC MedioCrati S.C.aR.L. **IBAN:** IT85Q0706280881000000012000 (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Versamento su cc/post. n. 16821878 intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (inviare copia della distinta insieme alla richiesta)
- Assegno bancario non trasferibile intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. (allegato in busta chiusa)
- carta di credito, circuito Visa, Cartasi, o Eurocard/Mastercard (inviando la Vs. autorizzazione, il numero di carta di credito, la data di scadenza, l'intestatario della carta e il codice CVV2, cioè le ultime 3 cifre del codice numerico riportato sul retro della carta).

SERVIZIO CLIENTI
199.50.50.51* dal lunedì al venerdì 9.00 – 13.00 / 14.00 - 18.00
199.50.00.05* sempre in funzione
@ servizioclienti@edmaster.it

*Costo massimo della telefonata 0,118 € + iva a minuto di conversazione, da rete fissa, indipendentemente dalla distanza. Da rete mobile costo dipendente dall'operatore utilizzato.

Stampa rivista + allegato: Arti Grafiche Boccia S.p.A.
Via Tiberio Claudio Felice N° 7 - Salerno (SA)
Distributore: Parrini & C. S.p.A. - Via di Santa Cornelia, 9 00060 Formello (Rm)

Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento.
Certificato UNI EN ISO 14001 • N. 9191. EMAS

Finito di stampare: Ottobre 2010

EDIZIONI MASTER axel springer
Certificato n° 6.648 del 01/12/2009

E NEL PROSSIMO NUMERO...

IN EDICOLA IL 10 NOVEMBRE

» REPORTAGE
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Siamo stati testimoni del ritorno di Ezio e, il mese prossimo, ti racconteremo della sua incredibile avventura a Roma, con tutte le novità in serbo in questo nuovo capitolo, la modalità online e tanto altro!

NB: I contenuti annunciati potrebbero subire delle variazioni.

» PROVATO
IL RITORNO DEL FANTASMA DI SPARTA

Sul prossimo numero potrai avere le nostre impressioni sulla nuova avventura di Kratos, la seconda che lo spartano affronta su PSP, piena di nuovi nemici, armi, enigmi e situazioni... e con una qualità tecnica davvero impressionante!



» PROVATO
GRAN TURISMO 5

1.000 auto, una modalità GT Life con tante novità, competizioni online, gare di kart, editor per i circuiti... questo *Gran Turismo* per PS3 possiede tanti argomenti da potersi convertire nel miglior simulatore automobilistico della storia!



» GUIDA
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Rivelati tutti i segreti per finire al 100% *KH:BBS*: la posizione di tutti i collezionabili, le strategie migliori da usare nei combattimenti, le combinazioni per ottenere le magie più potenti, i punti deboli dei boss e come svelare tutti i finali segreti!



Pagina mancante (pubblicità)

Pagina mancante (pubblicità)